

Kubb World | Kubbin pelisäännöt

Pähkinäkuoressa

Välineet

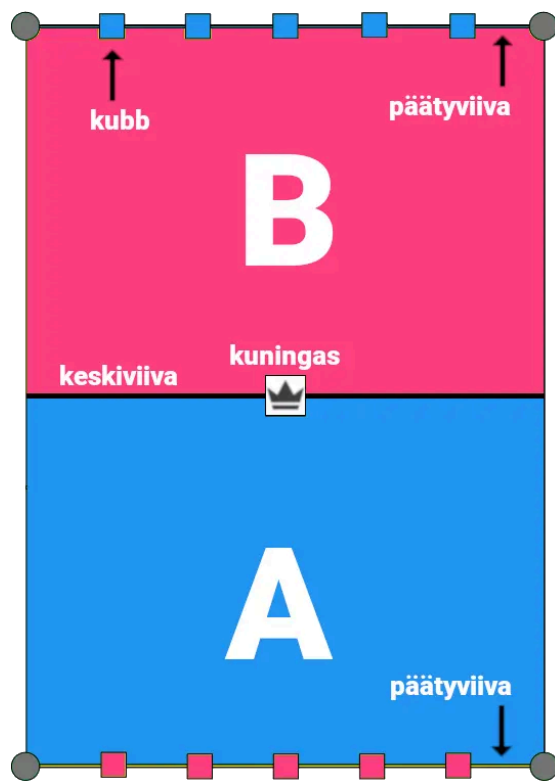
- Neljä (tai kuusi) **kenttämerkkikapulaa**
- Kymmenen suorakulmaista puupalikkaa, joita kutsutaan **kubbeiksi**
- Kuusi **heittokapulaa**
- Yksi **kuningas**

Asettelu

- **Kenttämerkkikapulat** asetetaan niin, että ne muodostavat suorakulmion (ks. kuva)
- Molemmille päätyviivoille asetetaan viisi **kubbia** tasavälein
- **Kuningas** asetetaan pystyyn kentän keskelle

Pelin kulku

- Joukkue A heittää **kaksi kapulaa** omalta päätyviivaltaan vastustajan **päätykubbeja** kohti
- Joukkue A:n kaatamat kubbit heittää joukkue B takaisin joukkue A:n kentänpuoliskolle. Nämä **kenttäkubbit** nostetaan pystyyn siihen kohtaan, mihin ne laskeutuivat
- Joukkue B heittää tämän jälkeen **neljä kapulaa** joukkue A:n kubbeja kohti — **ensin on kaadettava kaikki pystyssä olevat kenttäkubbit**, ja vasta sitten päätykubbit
- Jos joukkue ei onnistu kaatamaan kaikkia kenttäkubbeja vuoronsa aikana, keskiviivaa lähinnä olevasta kubbista tulee vastustajalle uusi (**heitto**)linja
- Peli jatkuu tähän tapaan, joukkueiden A ja B heittäessä vuorotellen **kaikki kuusi kapulaa**, kunnes toinen joukkue on kaatanut vastustajan kaikki kubbit. Tämä joukkue saa sen jälkeen yrittää **kaataa kuninkaan**
- Ensimmäinen joukkue, joka kaataa kuninkaan, **voittaa pelin**
- Kaatuneet kubbit heitetään aina alkuperäiseltä päätyviivalta, samoin kuninkaaseen kohdistuvat heitot
- Joukkue, joka kaataa kuninkaan vahingossa kesken pelin, **häviää pelin välittömästi**



Tarkemmin

Liikkeellä on monenlaisia niin sanottuja kotisääntöjä, jotka tuovat peliin kiinnostavia lisäulottuvuuksia. Tässä keskitymme kuitenkin laajimmin käytettyyn sääntöversioon – Kubbin MM-kilpailujen sääntöihin.

Kubbisetti ja sen viralliset mitat

Kubbisetti valmistetaan yleensä kumipuusta – kovasta puulajista, joka vaimentaa iskuja luonnostaan eikä helposti lohkeile tai säröile. **10 kubbia** ovat suorakulmaisia palikoita, 15 cm (5,91 in) korkeita ja 7 cm (2,76 in) poikkileikkaukseltaan. **Kuningas** on suurempi pala, 30 cm (11,81 in) korkea ja 9 cm (3,54 in) poikkileikkaukseltaan, yleensä kruunukuvioinen yläosaltaan. **6 kapulaa** ovat 30 cm (11,81 in) pitkiä ja halkaisijaltaan 4,4 cm (1,73 in). Kubbisettiin kuuluu myös 6 **kenttämerkkikapulaa** – neljä kentän kulmien merkitsemiseen ja kaksi keskiviivan merkitsemiseen (nämä kaksi jälkimmäistä puuttuvat kuitenkin usein setistä).

Pelin asettelu

Kubbia pelataan suorakulmaisella kentällä, joka on 5 metriä (5,47 jaardia) leveä ja 8 metriä (8,75 jaardia) pitkä. Kenttä merkitään neljällä kenttämerkkikapulalla, yksi jokaiseen kulmaan. Kaksi merkkikapulaa sivuviivojen keskellä jakaa kentän kahteen puoliskoon. Kentän rajoja saa merkitä lisäksi esimerkiksi liiduilla, kunhan ne eivät häiritse pelin kulkua. Suorakulmaisen kentän molemmille lyhyille reunoille (päätyviivoille) asetetaan viisi niin sanottua **päätykubbia** tasavälein. **Kuningas** asetetaan pystyyn kentän keskelle.

Pelin kulku

Peli alkaa siitä, että joukkue A heittää oman päätyviivansa takaa – molemmat jalat sivuviivojen sisäpuolella – kaksi kapulaa joukkue B:n päätyviivan kubbeja kohti pyrkien kaatamaan ne. Jokainen heitto on tehtävä **alakautta** niin, että kapulan pää osoittaa lentosuuntaan. Kapulan pyörittäminen vaakatasossa, kuten helikopterin lapa, ei ole sallittua.



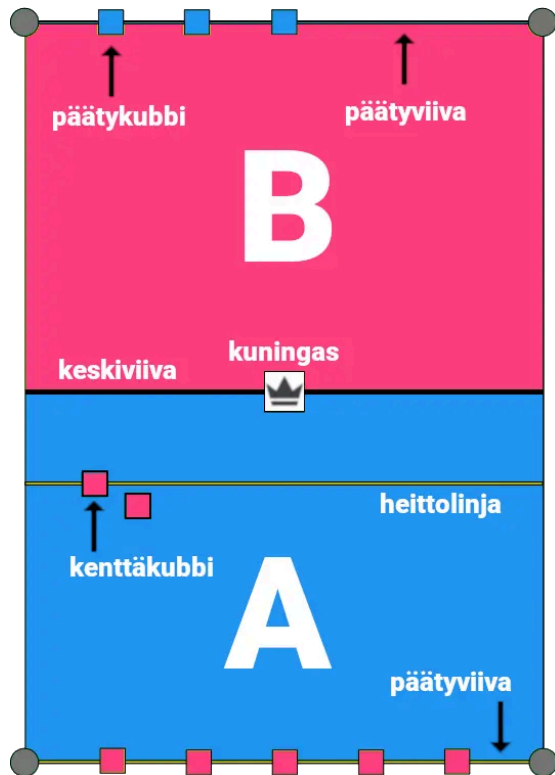
Kapula heitetään alakautta niin, että sen pää osoittaa heittosuuntaan.

Sen jälkeen vuoro vaihtuu. Joukkue A:n kaatamat kubbit kerää joukkue B ja heittää ne takaisin joukkue A:n kentänpuoliskolle. Näiden kubbien sanotaan *liittyneen peliin*, ja niitä kutsutaan nyt **kenttäkubbeiksi** – erotuksena päätyviivoilla oleviin niin sanottuihin päätykubbeihin. Jos kenttäkubbi laskeutuu (virheellisesti) joukkue A:n puoliskon ulkopuolelle, yksi uusintaheitto on sallittu. Toisenkin epäonnistuneen heiton jälkeen joukkue A saa asettaa kubbin vapaasti omalle puoliskolleen, kunhan se sijoitetaan vähintään kapulan mitan päähän kuninkaasta ja kentän kulmista.

Vasta kun kaikki kenttäkubbit on heitetty, voidaan virheellisesti heitetyt kubbit heittää uudelleen – näin virheellisen kubbin voi saada takaisin peliin myöhemmillä kenttäkubbiheitoilla.

Joukkue A:n puoliskolle onnistuneesti heitetyt kenttäkubbit nostetaan pystyyn täsmälleen siihen kohtaan, mihin ne laskeutuivat, ja käännetään joukkue A:n valitsemaan suuntaan. Kentän rajalle laskeutunut kenttäkubbi on nostettava niin, että vähintään puolet sen pohjasta on kentän sisäpuolella.

Joukkue B heittää nyt neljä kapulaa joukkue A:n kubbeja kohti. Ennen kuin joukkue B voi tähdätä päätykubbeihin, sen täytyy **ensin kaataa kaikki pystyssä olevat kenttäkubbit** joukkue A:n puoliskolla. Jos päätykubbi kaatuu ennen kuin kaikki kenttäkubbit on kaadettu, se nostetaan takaisin pystyyn – se pysyy edelleen päätykubbina. Vuoron aikana oikein kaadettu kubbi pysyy kaatuneena, vaikka se myöhemmin saman vuoron aikana vahingossa nousisikin takaisin pystyyn.



Joukkue B ei onnistunut kaatamaan kaikkia kenttäkubbeja. Joukkue A saa nyt siirtyä eteenpäin kuvitteelliselle heittolinjalle, joka on samansuuntainen päätyviivojen kanssa.

Vuoro vaihtuu jälleen: kaikki kaatuneet kubbit heitetään takaisin kentän vastakkaiselle puoliskolle ja nostetaan pystyyn. Jos kumpikaan joukkue ei onnistu kaatamaan kaikkia kenttäkubbeja vuoronsa aikana, keskiviivaa lähinnä olevasta kubbista tulee vastustajalle **uusi päätyviiva**, ja heittäjät voivat astua tälle linjalle heittämään vastustajan kubbeja kohti. Tämä koskee vain vastustajan kenttä- ja päätykubbeihin kohdistuvia heittoja – kaatuneet kubbit sekä kuninkaaseen kohdistuvat heitot heitetään edelleen alkuperäiseltä päätyviivalta.

Peli jatkuu tähän tapaan, joukkueiden A ja B heittäessä vuorotellen kaikki kuusi kapulaa, kunnes toinen joukkue onnistuu kaatamaan kaikki vastustajan puoliskon kenttä- ja päätykubbit. Jos joukkueella on vielä kapuloita jäljellä, se saa yrittää **kaataa kuninkaan**. Joukkue, joka onnistuu kaatamaan kuninkaan, voittaa pelin!

Tärkeää: Kuninkaan saa kaataa vasta, kun vastustajan kaikki kubbit on kaadettu. Jos kuningas kaatuu tätä

ennen – kapulan tai kubbin osumasta – siitä vastuussa oleva joukkue häviää pelin.