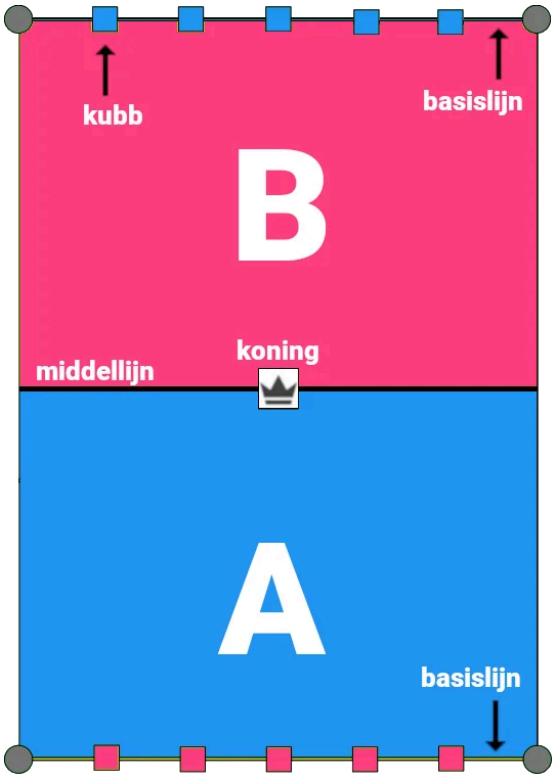
Kubb World | De spelregels van kubb

In het kort

Benodigdheden

- Vier (of zes) **hoekstokken**
- Tien rechthoekige houten blokken, de **kubbs**
- Zes **werpstokken**
- Één **koning**



Opstelling van een kubb set bij de start van een spel.

Opstelling

- De **hoekstokken** worden geplaatst zodat ze een rechthoek vormen (zie afbeelding)
- Vijf **kubbs** worden op elk van de basislijnen geplaatst, op gelijke afstand van elkaar
- De **koning** wordt rechtop in het midden van het speelveld geplaatst

Spelverloop

- Team A gooit **twee werpstokken** vanaf de eigen basislijn, naar de **basiskubbs** van de tegenstander
- Kubbs die door team A worden omgegooid, worden door team B op de helft van team A gegooid. Deze **veldkubbs** worden rechtop gezet op de plek waar ze landen
- Team B gooit vervolgens **vier werpstokken** naar de kubbs van team A — waarbij **eerst de veldkubbs worden omgegooid**, en dan pas de basiskubbs
- Als een team er niet in slaagt alle veldkubbs om te gooien, wordt de kubb die het dichtst bij de middellijn staat de **(werp)basislijn** voor het andere team
- Het spel gaat zo verder, waarbij team A en B beurtelings **alle zes werpstokken** gooien, totdat een team alle kubbs van de tegenstander heeft omgegooid. Dat team mag nu proberen **de koning omver te gooien**
- Het team dat als eerste de koning omvergooit, **wint het spel**
- Veldkubbs gooien en pogingen om de koning omver te gooien gebeuren steeds vanaf de oorspronkelijke basislijn
- Een team dat per ongeluk de koning omvergooit tijdens het spel, **verliest onmiddellijk**

Meer gedetailleerd

Er bestaan veel huisregels die zeker hun waarde hebben. De spelregels die we hier in detail bespreken, zijn echter de meest gehanteerde: die van het wereldkampioenschap kubb.

De kubb set en zijn officiële afmetingen

Een **kubb set** is doorgaans gemaakt van rubberhout: een harde, schokdempende houtsoort die niet splintert. De **10 kubbs** zijn rechthoekige blokken van 15 cm hoog en 7 cm breed. De **koning** is groter: 30 cm hoog en 9 cm breed — bovenaan doorgaans versierd met een kroon. De **6 werpstokken** zijn 30 cm lang met een diameter van 4,4 cm. Een kubb set bevat ook **hoekstokken** — 4 voor de hoeken van het veld, en 2 om de middenlijn te markeren (deze laatste ontbreken soms).

Opstelling van het spel

Kubb wordt gespeeld op een **rechthoekig veld van 5 meter breed en 8 meter lang**. Het speelveld wordt afgebakend door vier hoekstokken — één in elke hoek. Twee hoekstokken in het midden van de zijlijnen verdelen het veld in **twee helften**. Extra markeringen (zoals krijtlijnen) zijn toegestaan zolang ze het spel niet hinderen. Vijf ***basiskubbs*** worden geplaatst op elk van de korte zijden (basislijnen), op gelijke afstand van elkaar. De **koning** wordt rechtop in het midden van het speelveld geplaatst.

Verloop van het spel

Het spel begint met team A, dat twee werpstokken gooit vanachter de eigen basislijn — beide voeten binnen de zijlijn — naar de kubbs op de basislijn van team B. De werpstokken mogen alleen **onderhands** worden gegooid, met het uiteinde van de stok wijzend in de richting van de worp. Horizontaal draaien van de werpstok (zoals een helikopterrotor) is niet toegestaan.

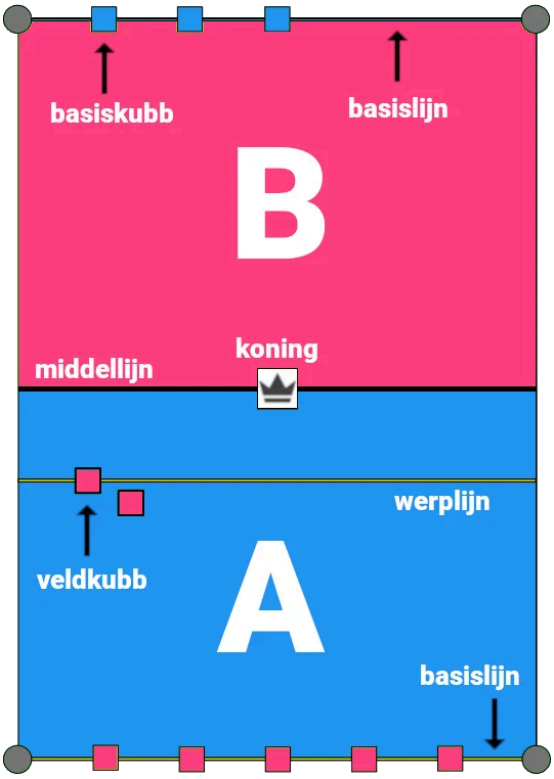


De werpstok wordt onderhands gegooid, met het uiteinde wijzend in de richting van de worp.

Kubbs die door team A zijn omgegooid, worden opgeraapt door team B en teruggegooid op de helft van team A. Deze kubbs zijn nu *in het spel gekomen* en worden voortaan **veldkubbs** genoemd — in tegenstelling tot de basiskubbs op de basislijnen. Eén nieuwe worp is toegestaan voor veldkubbs die buiten de grenzen van team A's helft zijn geland. Bij een tweede misser mag team A deze veldkubb zelf plaatsen, op voorwaarde dat ze minstens één werpstoklengte van de koning en de hoeken verwijderd blijft. Pas nadat alle veldkubbs zijn gegooid, mogen ongeldig gegooide exemplaren opnieuw worden gegooid. Het is daardoor mogelijk een ongeldige kubb terug in het spel te tikken met een volgende veldkubb.
Veldkubbs die geldig in team A's helft zijn geland, worden rechtop gezet op de exacte plek waar ze terecht zijn gekomen — in de richting die team A aangeeft. Een veldkubb die op de grens is geland, wordt rechtop gezet zodat minstens de helft van de basis binnen het speelveld staat.

Team B gooit nu vier werpstokken naar de kubbs van team A. Voordat team B op de basiskubbs mag mikken, moeten ze **eerst alle veldkubbs** omvergooien. Een basiskubb die wordt geraakt

terwijl er nog veldkubbs staan, wordt weer rechtop gezet. Een kubb die in de loop van een beurt correct is omvergegooid, blijft liggen — ook als hij later per ongeluk weer wordt rechtgetikt.



Team B slaagde er niet in alle veldkubbs omver te gooien. Team A mag nu opschuiven naar een denkbeeldige werplijn, evenwijdig aan de basislijnen.

Het spel herhaalt zich. Alle omgevallen kubbs worden teruggegooid op de andere helft en weer rechtop gezet. Als een team er niet in slaagt alle veldkubbs te raken voor het einde van de beurt, duidt de veldkubb die het dichtst bij de middellijn staat de **nieuwe werplijn** aan voor het andere team. De werpers mogen naar die lijn opschuiven voor hun gooi op veld- en basiskubbs. Dit geldt niet voor het gooien van veldkubbs of pogingen om de koning te raken — dat gebeurt altijd vanaf de oorspronkelijke basislijn.

Het spel gaat zo verder, met team A en B die beurtelings alle zes werpstokken gooien, totdat een team erin slaagt alle veld- en basiskubbs van de tegenstander te raken. Als dat team nog werpstokken over heeft, mag het proberen **de koning omver te gooien**. Het team dat als eerste de koning raakt, wint het spel!

Belangrijk: De koning mag pas worden omvergegooid als alle kubbs van de tegenstander zijn gevallen. Wordt de koning eerder geraakt — door een werpstok of door een kubb — dan verliest het team dat daarvoor verantwoordelijk is het spel.