

Kubb World | Spielregeln von Kubb

Kurz zusammengefasst

Ausrüstung

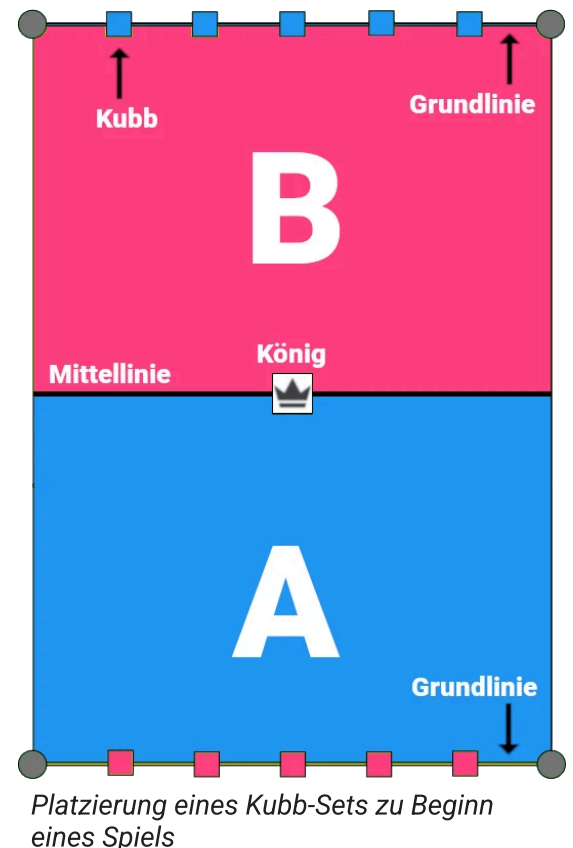
- Vier (oder sechs) **Feldmarkierungsstifte**
- Zehn rechteckige Holzklötze, genannt **Kubbs**
- Sechs **Wurfhölzer**
- Ein **König**

Aufbau

- Die **Feldmarkierungsstifte** werden so aufgestellt, dass sie ein Rechteck bilden (siehe Bild)
- Fünf **Kubbs** werden in gleichem Abstand auf jeder Grundlinie aufgestellt
- Der **König** wird aufrecht in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt

Das Spiel

- Team A wirft **zwei Wurfhölzer** von der eigenen Grundlinie auf die **Grundlinienkubbs** des Gegners
- Kubbs, die Team A dabei erfolgreich umwirft, wirft Team B auf die Spielfeldhälfte von Team A zurück. Diese **Feldkubbs** werden genau dort wieder aufgestellt, wo sie gelandet sind
- Team B wirft anschließend **vier Wurfhölzer** auf die Kubbs von Team A. Dabei muss es **zuerst alle stehenden Feldkubbs** umwerfen, bevor die Grundlinienkubbs an der Reihe sind
- Schafft es ein Team nicht, alle Feldkubbs vor Ende seines Zuges umzuwerfen, wird der Kubb, der der Mittellinie am nächsten liegt, **zur neuen Grundlinie** für das gegnerische Team
- Das Spiel setzt sich so fort, wobei Team A und B nun abwechselnd **alle sechs Wurfhölzer** werfen, bis ein Team alle Kubbs auf der gegnerischen Seite umgeworfen hat. Dieses Team darf dann versuchen, den **König** umzuwerfen
- Das Team, das den König als Erstes umstößt, **gewinnt das Spiel**
- Bereits gefallene Kubbs werden von der ursprünglichen Grundlinie aus erneut geworfen – ebenso der Versuch, den König umzuwerfen
- Ein Team, das während des Spiels versehentlich den König umstößt, verliert **sofort** das Spiel



Ausführlichere Beschreibung

Es gibt viele sogenannte Hausregeln, die zweifellos ihren Wert haben, um bestimmte Aspekte des Spiels zu betonen. Die Regeln, die wir hier im Detail behandeln, sind jedoch die am häufigsten verwendeten – die der Kubb-Weltmeisterschaft.

Das Kubb-Set und seine offiziellen Maße

Ein **Kubb-Set** wird in der Regel aus Gummibaumholz gefertigt – einem harten, stoßdämpfenden Holz, das nicht so leicht abplatzt oder splittert. Die **10 Kubbs** sind rechteckige Blöcke, 15 cm hoch und 7 × 7 cm im Querschnitt. Der **König** ist ein größeres Stück, 30 cm hoch und 9 × 9 cm im Querschnitt – meist mit einem Kronendesign auf der Oberseite verziert. Die **6 Wurfhölzer** sind 30 cm lang und haben einen Durchmesser von 4,4 cm. Zum Kubb-Set gehören außerdem 6 **Feldmarkierungsstifte**: 4 zur Kennzeichnung der Spielfeldecken und 2 zur Markierung der Mittellinie (Letztere fehlen bei vielen Sets).

Spielaufbau

Kubb wird auf einem **rechteckigen Spielfeld von 5 Metern Breite und 8 Metern Länge** gespielt. Es wird durch vier Feldmarkierungsstifte begrenzt – einen an jeder Ecke. Zwei weitere Markierungsstifte in der Mitte der Seitenlinien teilen das Feld in **zwei Hälften**. Zusätzliche Markierungen (z. B. Kreidelinien) sind erlaubt, solange sie das Spiel nicht behindern. An den kurzen Seiten (den Grundlinien) werden jeweils fünf sogenannte **Grundlinienkubbs** in gleichem Abstand aufgestellt. Der **König** steht aufrecht in der Mitte des Spielfeldes.

Verlauf des Spiels

Das Spiel beginnt, indem Team A zwei Wurfhölzer von hinter der eigenen Grundlinie – beide Füße innerhalb der Seitenlinie – auf die Grundlinienkubbs von Team B wirft, mit dem Ziel, sie umzuwerfen. Jeder Wurf muss **unterhändig** erfolgen, wobei das Ende des Wurfholzes in Flugrichtung zeigt. Eine horizontale Drehung des Wurfholzes (wie bei einem Hubschrauberblatt) ist nicht erlaubt.



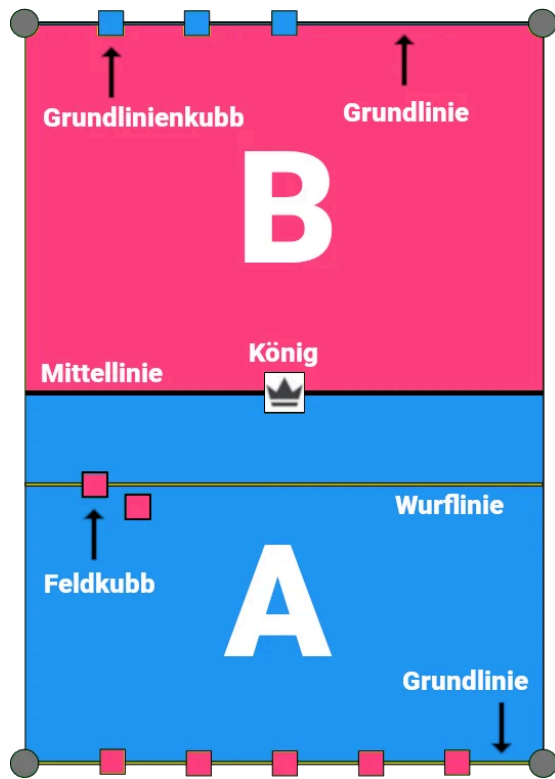
Das Wurfholz wird unterhändig geworfen, wobei das Ende des Wurfholzes in Wurfrichtung zeigt.

Danach wechselt das Spiel den Besitzer: Kubbs, die Team A umgeworfen hat, werden von Team B aufgenommen und in die Spielfeldhälfte von Team A zurückgeworfen. Diese Kubbs gelten nun als *ins Spiel gekommen* und heißen ab jetzt **Feldkubbs** – im Unterschied zu den Grundlinienkubbs auf den Grundlinien. Landet ein Feldkubb ungültig außerhalb der Spielfeldhälfte von Team A, ist ein erneuter Wurf erlaubt. Bei einem zweiten Fehlwurf darf Team A diesen Feldkubb frei innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte platzieren – vorausgesetzt, er liegt mindestens eine Stablänge vom König und von den

Spielfeldecken entfernt. Erst nachdem alle Feldkubbs geworfen wurden, dürfen ungültig geworfene Feldkubbs erneut geworfen werden. So lässt sich jeder ungültige Kubb mit den nächsten Feldkubb-Würfen wieder ins Spiel bringen.

Feldkubbs, die erfolgreich innerhalb der Spielfeldhälfte von Team A landen, werden genau an der Stelle wieder aufgestellt, an der sie liegen geblieben sind – und zwar in der von Team A gewählten Ausrichtung. Ein Feldkubb, der auf der Spielfeldgrenze landet, muss so aufgestellt werden, dass sich mindestens die Hälfte seiner Basis innerhalb des Spielfeldes befindet.

Team B wirft nun vier Wurfhölzer auf die Kubbs von Team A. Bevor Team B jedoch auf die Grundlinienkubbs zielen darf, muss es **zuerst alle stehenden Feldkubbs** innerhalb der Spielfeldhälfte von Team A umwerfen. Wird ein Grundlinienkubb umgeworfen, bevor alle Feldkubbs gefallen sind, muss er wieder aufgestellt werden – er bleibt ein Grundlinienkubb. Ein Kubb, der im Verlauf eines Zuges korrekt umgeworfen wurde, bleibt umgeworfen, auch wenn er später im selben Zug versehentlich wieder aufgerichtet wird.



Team B hat es nicht geschafft, alle Feldkubbs umzuwerfen. Team A darf nun bis zu einer imaginären Wurflinie – parallel zu den Grundlinien – vorrücken.

Danach wechselt das Spiel erneut den Besitzer, und alle umgeworfenen Kubbs werden auf die gegenüberliegende Spielfeldhälfte zurückgeworfen und wieder aufgestellt. Schafft es eines der beiden Teams nicht, vor Ende seines Zuges alle Kubbs umzuwerfen, wird der Kubb, der der Mittellinie am nächsten liegt, zur **neuen Grundlinie** des gegnerischen Teams – die Werfer dürfen dann bis zu dieser Linie vorrücken, um auf die Kubbs des Gegners zu werfen. Diese Regel gilt nur für Würfe auf Feld- und Grundlinienkubbs des gegnerischen Teams – bereits gefallene Kubbs sowie Versuche, den König umzuwerfen, werden weiterhin von der ursprünglichen Grundlinie aus geworfen.

Das Spiel geht auf diese Weise weiter: Team A und B werfen nun abwechselnd alle sechs Wurfhölzer, bis es einem Team gelingt, alle Feld- und Grundlinienkubbs in der gegnerischen Spielfeldhälfte umzuwerfen. Hat dieses Team noch Wurfhölzer übrig, darf es versuchen, den **König** umzustößen. Das Team, das den König erfolgreich umstößt, gewinnt das Spiel.

Wichtig: Der König darf erst umgestoßen werden, wenn alle gegnerischen Kubbs bereits gefallen sind. Wird er vorher umgeworfen – durch ein Wurfholz oder einen Kubb –, verliert das verantwortliche Team sofort das Spiel.