Kubb World | Règles du Jeu de Kubb

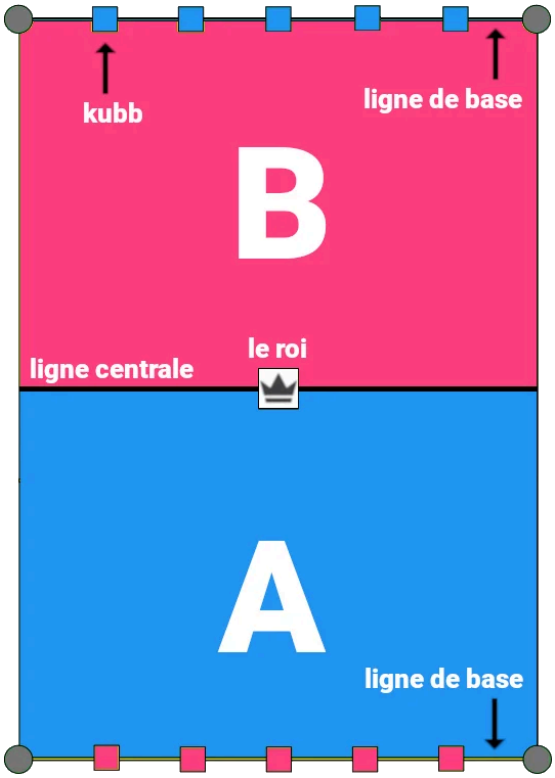
En bref

Équipement

- Quatre (ou six) **pieux de marquage sur le terrain**
- Dix blocs de bois rectangulaires, appelés **kubbs**
- Six **bâtons de lancer**
- Un **roi**

Mise en place

- Les **pieux de marquage sur le terrain** sont placés de manière à former un rectangle (voir image)
- Cinq **kubbs** sont placés sur chacune des lignes de base, à égale distance les uns des autres
- Le **roi** est placé debout au centre du terrain



Placement du jeu de kubb au début d'une partie.

Déroulement du jeu

- L'équipe A lance **deux bâtons** depuis leur ligne de base, vers les **kubbs de base** de l'adversaire
- Les kubbs renversés avec succès par l'équipe A sont ensuite lancés par l'équipe B sur la moitié du terrain de l'équipe A. Ces **kubbs renversés** sont relevés à l'endroit où ils sont tombés
- L'équipe B lance alors **quatre bâtons** sur les kubbs de l'équipe A, **en renversant d'abord tous les kubbs de terrain encore debout**, et ensuite seulement les kubbs de base
- Lorsqu'une équipe ne parvient pas à renverser tous les kubbs de terrain avant la fin de son tour, le kubb le plus proche de la ligne centrale devient **la nouvelle ligne de lancer** pour l'équipe adverse
- Le jeu se poursuit ainsi, les équipes A et B lançant tour à tour **les six bâtons**, jusqu'à ce qu'une équipe renverse tous les kubbs du côté adverse. Cette équipe peut alors tenter de **renverser le roi**
- La première équipe qui renverse le roi **remporte la partie**
- Les kubbs tombés sont relancés depuis la ligne de base d'origine, tout comme les tentatives de renverser le roi
- Une équipe qui renverse accidentellement le roi en cours de match **perd immédiatement** la partie

Plus détaillé

Il existe de nombreuses variantes des règles, qui ont chacune leur intérêt et enrichissent le jeu à leur manière. Cependant, les règles que nous détaillons ici sont celles du Championnat du Monde de Kubb — les plus couramment appliquées en compétition.

Le jeu de kubb et ses dimensions officielles

Le **jeu de kubb** est généralement fabriqué en bois d'hévéa, un bois dur qui absorbe les chocs et résiste naturellement aux éclats et aux fissures. Les **10 kubbs** sont des blocs rectangulaires de 15 cm de hauteur et 7 cm de côté. Le **roi**, pièce centrale du jeu, mesure 30 cm de hauteur et 9 cm de côté, et arbore généralement un motif de couronne sur le dessus. Les **6 bâtons** mesurent 30 cm de long et 4,4 cm de diamètre. Le jeu comprend également 6 **pieux de marquage** : 4 pour délimiter les coins du terrain et 2 pour marquer la ligne centrale (ces derniers manquent d'ailleurs souvent dans les jeux du commerce).

Mise en place du jeu

Le kubb se joue sur un **terrain rectangulaire de 5 mètres de large et 8 mètres de long**. Le terrain est délimité par quatre repères de marquage, un à chaque coin. Deux repères supplémentaires au milieu des lignes de touche divisent le terrain en **deux moitiés**. Des marqueurs complémentaires (comme des lignes à la craie) sont autorisés pour délimiter le terrain, à condition de ne pas interférer avec le déroulement du jeu. Cinq éléments nommés ***kubbs de base*** sont placés à égale distance les uns des autres sur chacune des lignes de fond. Le **roi** est positionné debout au centre du terrain.

Déroulement du jeu

Le jeu commence par l'équipe A, qui lance deux bâtons depuis sa ligne de base — les deux pieds derrière la ligne de fond — en direction des kubbs de base de l'équipe B, dans le but de les renverser. Chaque lancer doit être effectué **par-dessous**, l'extrémité du bâton pointant dans la direction du vol. La rotation horizontale du bâton (comme une pale d'hélicoptère) est interdite.



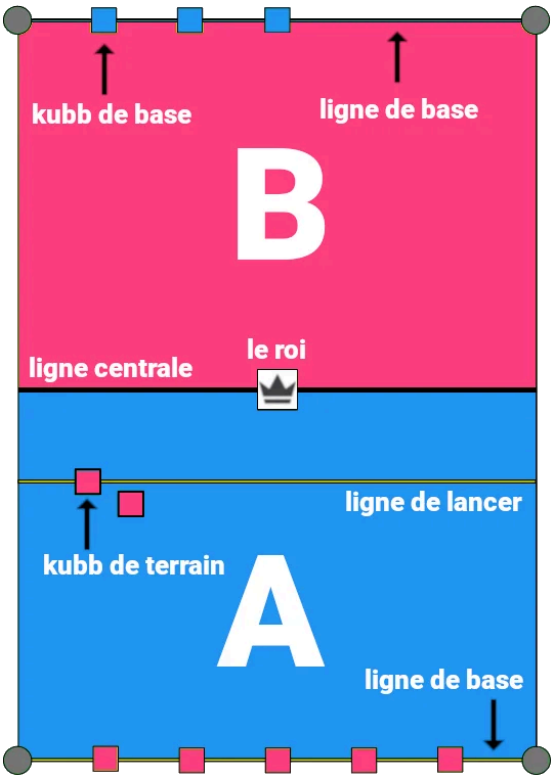
Le bâton est lancé par-dessous, l'extrémité du bâton pointant dans la direction du lancer.

Le jeu change ensuite de côté. Les kubbs renversés par l'équipe A sont récupérés par l'équipe B, qui les relance dans la moitié de terrain de l'équipe A. Ces kubbs ont alors *rejoint le jeu* : on les appelle désormais les **kubbs de terrain**, par opposition aux kubbs de base sur les lignes de fond. Si un kubb de terrain atterrit hors de la moitié de terrain de l'équipe A (lancer non valide), un nouvel essai est accordé. En cas de second lancer raté consécutif, l'équipe A est autorisée à placer ce kubb de terrain n'importe où sur sa moitié de terrain, à condition qu'il se trouve à au moins une longueur de bâton du roi et des coins du terrain. Les kubbs de terrain invalides ne peuvent être réintroduits en jeu qu'une fois que tous les kubbs de terrain valides ont été lancés.

Les kubbs de terrain lancés avec succès dans la moitié de terrain de l'équipe A sont relevés à l'endroit exact où ils ont atterri, dans la direction choisie par l'équipe A. Un kubb de terrain ayant

atterri sur la limite du terrain doit être redressé de façon qu'au moins la moitié de sa base se trouve à l'intérieur du terrain.

L'équipe B dispose désormais de quatre bâtons à lancer vers les kubbs de l'équipe A. Cependant, avant de pouvoir viser les kubbs de base, elle doit **d'abord renverser tous les kubbs de terrain encore debout** dans la moitié de terrain de l'équipe A. Si un kubb de base est renversé avant que tous les kubbs de terrain aient été éliminés, il doit être remis debout — il demeure un kubb de base. Tout kubb correctement renversé au cours du tour d'une équipe reste renversé, même s'il venait à être accidentellement relevé par la suite.



L'équipe B n'a pas réussi à renverser tous les kubbs de terrain. L'équipe A peut maintenant avancer vers une ligne de lancer imaginaire, parallèle aux lignes de fond.

Le jeu change ensuite à nouveau de côté : tous les kubbs renversés sont relancés dans la moitié adverse du terrain, puis relevés. Si l'une ou l'autre équipe n'est pas parvenue à renverser tous les kubbs de terrain avant la fin de son tour, le kubb de terrain le plus proche de la ligne centrale devient la **nouvelle ligne de lancer** pour l'équipe adverse, qui peut ainsi s'avancer jusqu'à cette ligne pour cibler les kubbs de l'adversaire. Cette règle ne s'applique qu'au lancer des bâtons sur les kubbs de base et les kubbs de terrain — les kubbs tombés sont toujours relancés depuis la ligne de base d'origine, tout comme les tentatives de renverser le roi.

Le jeu se poursuit ainsi, les équipes A et B lançant tour à tour leurs six bâtons, jusqu'à ce qu'une équipe parvienne à renverser tous les kubbs de base dans la moitié de terrain adverse. S'il lui reste encore des bâtons à lancer, elle peut alors tenter de **renverser le roi** — et remporter la partie !

Important : le roi ne peut être renversé qu'une fois tous les kubbs du côté adverse éliminés. S'il tombe prématurément — que ce soit par un bâton ou par un kubb — l'équipe responsable perd immédiatement la partie.