

Kubb World | Zasady gry w kubb

W skrócie

Sprzęt

- Cztery (lub sześć) pinów wyznaczających pole
- Dziesięć prostokątnych drewnianych klocków, zwanych kubbami
- Sześć kijów do rzucania
- Jeden król

Ustawienie

- Piny wyznaczające pole ustawia się tak, aby tworzyły prostokąt (zobacz zdjęcie)
- Na każdej z linii bazowych ustawia się pięć kubbów, w równych odstępach od siebie
- Król ustawiany jest pionowo na środku pola

Przebieg gry

- Drużyna A rzuca dwoma kijami ze swojej linii bazowej w kubby bazowe przeciwnika
- Kubby przewrócone przez drużynę A są następnie rzucane przez drużynę B na połowę pola drużyny A. Te kubby polowe ustawia się z powrotem w miejscu, w którym upadły
- Drużyna B rzuca następnie czterema kijami w kubby drużyny A – najpierw przewracając stojące kubby polowe, a dopiero potem kubby bazowe
- Jeśli drużyna nie zdoła przewrócić wszystkich kubbów polowych przed końcem swojej tury, kubk leżący najbliżej linii środkowej staje się (rzutową) linią bazową dla przeciwnej drużyny
- Gra toczy się w ten sposób dalej, a drużyny A i B na zmianę rzucają wszystkimi sześcioma kijami, dopóki jedna z nich nie przewróci wszystkich kubbów po stronie przeciwnika. Ta drużyna może wtedy spróbować przewrócić króla
- Drużyna, która jako pierwsza przewróci króla, wygrywa grę
- Przewrócone kubby rzuca się z pierwotnej linii bazowej, tak samo jak próby przewrócenia króla
- Drużyna, która przypadkowo przewróci króla w trakcie gry, natychmiast przegrywa



Bardziej szczegółowo

Istnieje wiele tzw. zasad domowych, które z pewnością wydobywają z gry ciekawe niuanse. Tutaj skupimy się jednak na zasadach stosowanych najpowszechniej – tych obowiązujących na Mistrzostwach Świata w Kubb.

Zestaw do kubb i jego oficjalne wymiary

Zestaw do kubb wykonany jest zazwyczaj z drewna kauczukowego – twardego drewna, które naturalnie amortyzuje uderzenia i jest odporne na odpryski oraz pękanie. **10 kubbów** to prostokątne klocki o wysokości 15 cm (5,91 cala) i podstawie 7 x 7 cm (2,76 cala). **Król** jest większy – ma 30 cm (11,81 cala) wysokości i podstawę 9 x 9 cm (3,54 cala), zwykle zwieńczoną koroną. **6 kijów** ma 30 cm (11,81 cala) długości i 4,4 cm (1,73 cala) średnicy. W skład zestawu wchodzi też 6 **pinów wyznaczających pole** – 4 do oznaczenia narożników boiska i 2 do wyznaczenia linii środkowej (choć tych dwóch ostatnich często brakuje w zestawie).

Przygotowanie gry

Kubb rozgrywa się na **prostokątnym boisku o szerokości 5 metrów (5,47 jarda) i długości 8 metrów (8,75 jarda)**. Boisko wyznaczają cztery piny – po jednym w każdym narożniku. Dwa dodatkowe piny umieszczone pośrodku dłuższych boków dzielą boisko na **dwie połowy**. Dopuszczalne jest dodatkowe oznaczenie granic pola (np. liniami z kredy), o ile nie zakłóca to przebiegu gry. Na każdej z krótszych krawędzi (liniach bazowych) prostokątnego boiska ustawia się po pięć tzw. **kubbów bazowych**, w równych odstępach od siebie. **Król** stoi pionowo na środku boiska.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna drużyna A, rzucając dwoma kijami zza swojej linii bazowej – obiema stopami w granicach linii bocznych – w kubby stojące na linii bazowej drużyny B, próbując je przewrócić. Każdy rzut musi być wykonany **od dołu**, z końcem kija skierowanym w stronę lotu. Obracanie kija poziomo, jak łopaty helikoptera, jest niedozwolone.



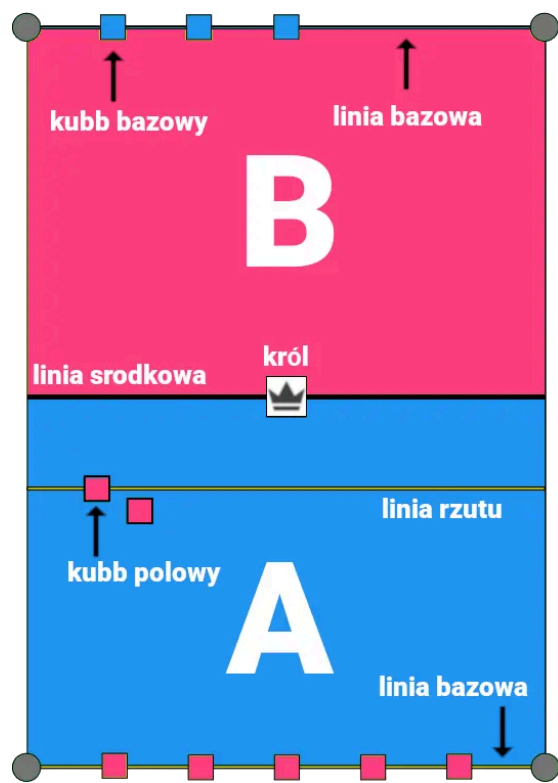
Kij rzuca się od dołu, z końcem skierowanym w stronę rzutu.

Następnie następuje zmiana. Kubby przewrócone przez drużynę A są podnoszone przez drużynę B i rzucone z powrotem na połowę pola drużyny A. Mówi się, że takie kubby **dołączyły do gry** i od tej pory nazywane są **kubbami polowymi** – w odróżnieniu od tzw. kubbów bazowych stojących na liniach bazowych. Jeśli kubb polowy wyląduje (nieprawidłowo) poza połowę pola drużyny A, dozwolony jest jeden powtórny rzut. Kolejny nieudany rzut pozwala drużynie A ustawić ten kubb polowy w dowolnym miejscu na swojej połowie pola, pod warunkiem że znajdzie się co najmniej w

odległości długości kija od króla i od narożników boiska. Dopiero po rzuceniu wszystkimi kubbami polowymi można ponownie rzucać tymi, które wylądowały nieprawidłowo – dzięki czemu nieprawidłowo rzucony kubb można wprowadzić do gry kolejnymi rzutami kubbów polowych.

Kubby polowe, które prawidłowo wylądowały na połowie pola drużyny A, ustawia się z powrotem dokładnie w miejscu, w którym upadły, w kierunku wybranym przez drużynę A. Kubb polowy, który wylądował na granicy boiska, musi zostać ustawiony tak, aby przynajmniej połowa jego podstawy znajdowała się w obrębie pola.

Drużyna B rzuca teraz czterema kijami w kubby drużyny A. Zanim jednak będzie mogła celować w kubby bazowe, musi **najpierw przewrócić wszystkie stojące kubby polowe** na połowie pola drużyny A. Jeśli kubb bazowy zostanie przewrócony, zanim wszystkie kubby polowe legną na ziemi, trzeba go postawić z powrotem – pozostaje kubbem bazowym. Kubb, który został prawidłowo przewrócony w trakcie tury danej drużyny, pozostaje przewrócony, nawet jeśli przypadkiem zostanie ponownie postawiony jeszcze w tej samej turze.



Drużynie B nie udało się przewrócić wszystkich kubbów polowych. Drużyna A może teraz przesunąć się do przodu, na wyobrażoną linię rzutu – równoległą do linii bazowych.

Następuje kolejna zmiana: wszystkie przewrócone kubby są rzucające z powrotem na przeciwną połowę pola i ponownie ustawiane. Jeśli którejś z drużyn nie uda się przewrócić wszystkich kubbów polowych przed końcem swojej tury, kubb leżący najbliżej linii środkowej staje się dla przeciwniej drużyny **nową linią bazową**, z której gracze mogą rzucać w kubby przeciwnika. Dotyczy to wyłącznie rzutów w kubby polowe i bazowe przeciwnika – przewrócone kubby wciąż rzuca się z pierwotnej linii bazowej, podobnie jak próby przewrócenia króla.

Gra toczy się w ten sposób dalej, a drużyny A i B na zmianę rzucają wszystkimi sześcioma kijami, aż jednej z nich uda się przewrócić wszystkie kubby polowe i bazowe na połowie pola przeciwnika. Jeśli tej drużynie zostały jeszcze kije do rzucenia, może spróbować **przewrócić króla**. Drużyna, której uda się przewrócić króla, wygrywa grę!

Ważne: króla wolno przewrócić dopiero wtedy, gdy wszystkie kubby po stronie przeciwnika już leżą. Jeśli zostanie przewrócony wcześniej – czy to kijem, czy

kubbem – odpowiedzialna za to drużyna przegrywa grę.