

Krabbenpuhler Kubb Spielregeln



Inhaltsverzeichnis

Krabbenpuhler Kubb Spielregeln.....	1
Spielidee	1
Spielvorbereitung.....	1
Spielverlauf.....	2
Spielende.....	3
Vorzeitiges Spielende.....	3

Spielidee

Es treten zwei Mannschaften gegeneinander an. Eine Mannschaft besteht aus mindestens einer bis maximal sechs Personen. Die Spieler versuchen, jeweils die Holzklötze (Klotz=*Kubb*) der Gegenpartei mit Wurfhölzern umzuwerfen oder zu „fällen“. Der König, der in der Mitte des Spielfelds steht, muss zuletzt getroffen werden. Wer zuerst alle Kubbs der Gegenpartei und den König getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Bevor das Spiel beginnt, werden zwei Mannschaften gebildet, die aus 1 bis 6 Personen bestehen.

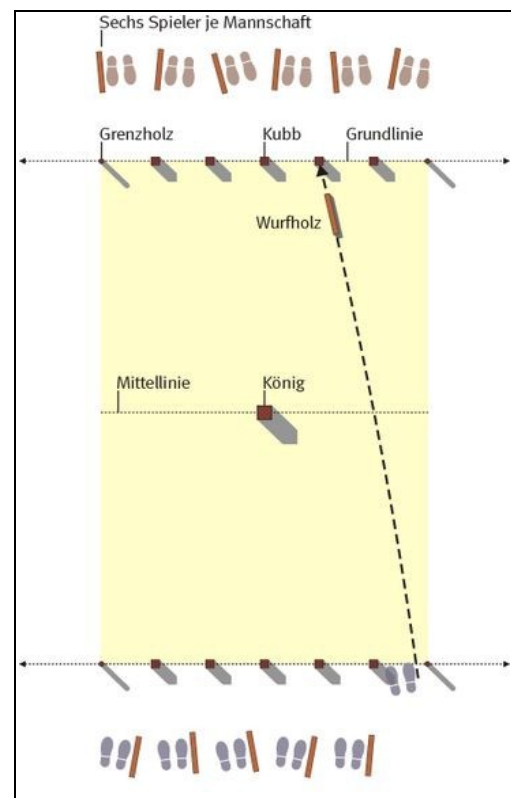
Die traditionelle Spielfeldgröße beträgt 5 mal 8 Meter. Die Größe kann aber je nach Fähigkeiten der Spieler frei gewählt werden. Die Fläche kann mit Grenzhölzern abgesteckt werden. Man kann Kubb auf allen möglichen Untergründen wie Rasen, Sand, Schnee oder festen Untergründen spielen.

Das Spiel besteht aus sechs massiven Wurf-Rundhölzern, zehn umzuwerfenden Klötzen (Kubbs) und einem größeren König.

Die Klötze werden auf der Grundlinie aufgestellt. Der König befindet sich in der Mitte.

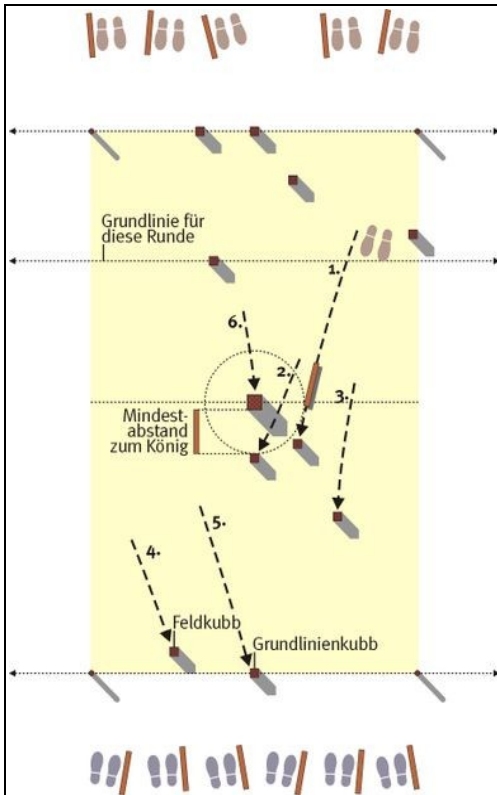
Die beiden Teams positionieren sich auf beiden Seiten hinter der Grundlinie, die durch die aufgestellten Klötze gebildet wird. Die auf der Grundlinie stehenden Kubbs werden als Grundlinienkubbs oder Basiskubbs bezeichnet.

Ein Spiel besteht aus mehreren Spielrunden. Welches Team die erste Spielrunde beginnt, wird ausgelost. Danach wechselt das Erstwurfsrecht pro Spielrunde. Eine alternative Regel besagt, dass jedes Team einen einzigen Versuch hat, mit einem Wurfholz dem König möglichst nahe zu kommen. Das Team, dessen Wurfholz dem König am Nächsten kommt, darf beginnen.



Spielverlauf

Die beginnende Mannschaft erhält als erste die sechs Wurfhölzer. Alle Teammitglieder bekommen nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern. Nun wird versucht, die gegnerischen Klötze durch Werfen der Rundhölzer zu fällen. Dabei wird grundsätzlich von unten und mit dem Handrücken nach vorne geworfen. Der Stab soll dabei mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen, Horizontalwürfe und rotierende Würfe sind verboten. Die Wurfhölzer und eventuell umgeworfene Klötze bleiben liegen, bis alle Teammitglieder ihre Hölzer geworfen haben. Haben alle Teammitglieder ihre Würfe abgeschlossen, werden die Wurfhölzer wieder eingesammelt und gehen an die gegnerische Partei.



Die umgefallenen Kubbs werden vom gegnerischen Team auf die von ihnen gesehene andere Seite geworfen und dort aufgestellt, wo sie gelandet sind. Das Team hat pro Kubb maximal zwei Versuche, um das gegnerische Feld zu treffen. Landet der Kubb auch beim zweiten Versuch außerhalb des Feldes, also entweder in der eigenen Hälfte oder hinter der gegnerischen Grundlinie, darf das andere Team den Kubb beliebig positionieren. Es muss dabei allerdings vom König oder von den Eckpunkten mindestens eine Wurfholzlänge Abstand einhalten. Die eingeworfenen Kubbs werden nun Feldkubbs genannt. Diese Feldkubbs gilt es für das werfende Team nun zunächst zu fällen, bevor sie die anderen, am Ende des Spielfeldes positionierten Basiskubbs umwerfen dürfen.

Meist wird versucht, die Feldkubbs möglichst nahe hinter die Mittellinie zu werfen. Dies hat den Vorteil, dass sie aufgrund der geringeren Distanz einfacher zu treffen ist. Ebenso wird meist versucht, den Klotz möglichst nahe zu einem anderen Feldkubb zu werfen, um beide auf einmal zu treffen und zu fällen.

Die Aufstellung eines Kubbs erfolgt immer an der Stelle, wo er gelandet ist. Dabei ist es jedoch der aufstellenden

Partei überlassen, in welche Richtung sie ihn zum Hinstellen kippt. Liegt der Kubb auf der Mittellinie oder einer der Außenlinien, so muss er immer so aufgestellt werden, dass mindestens die Hälfte seiner Grundfläche über die Linienmitte ragt.

Nachdem alle Feldkubbs platziert sind, muss die werfende Partei zuerst diese fällen, bevor sie Basiskubbs umwirft. Dabei ist es auch möglich, mehrere Kubbs mit einem Wurf zu fällen. Falls allerdings einer der auf der gegnerischen Linie stehenden Basiskubbs umgeworfen wird, bevor alle Feldkubbs gefällt wurden, muss dieser wieder aufgestellt werden. Sind alle Feldkubbs gefällt, darf wieder auf die Basiskubbs geworfen werden. Alle umgeworfenen Kubbs erhält wiederum die andere Mannschaft, die sie wieder als Feldkubbs einwirft. Gelingt es einer Mannschaft nicht, alle Feldkubbs zu fällen, so darf die gegnerische Mannschaft in ihrer Runde bis zum ersten stehengebliebenen Kubb in das Feld vorgehen. Er bildet also die neue Wurflinie.

Spielende

Sobald eine Mannschaft alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umgeworfen hat, kann sie von der Grundlinie auf den König werfen. Wird der König von ihr getroffen, hat sie das Spiel gewonnen

Vorzeitiges Spielende

Wirft eine Mannschaft den König um, bevor sie alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umwerfen konnte, hat sie das Spiel verloren.