

Uitleg Kubb

Kubb (de u spreek je uit als oe als in goed) is een spel dat oorspronkelijk uit Zweden komt. De regels zoals hieronder staan, zijn niet de officiële regels, maar de regels zoals wij binnen de groep hanteren. Mocht je interesse hebben in de wedstrijdregels, kijk dan op <http://www.kubbhw.nl/watiskubb/spelregels.html>

Doel

Alle kubbs van de tegenstander omgooien voor je de koning omgooit.

Termen

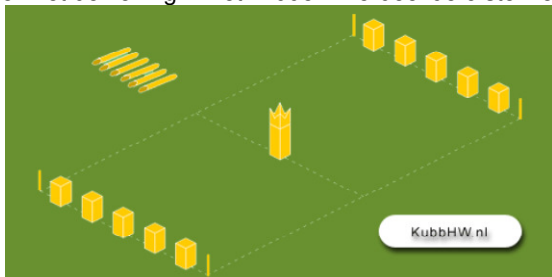
Basiskubb: een kubb die nog op z'n plek staat in de basisopstelling.

Veldkubb: een kubb die 1 keer omgeworpen is en nu in het veld van de andere speler staat.

Koning: het extra grote blok in het midden van het veld

Opstelling

Maak een veld van 4x8m, zet de 10 kubbs op gelijke afstand van elkaar op de twee zijdes van 4m en zet de koning in het midden. Verdeel de 6 stokken over de twee spelers.



Het spel

Willekeurig één van de spelers (speler A) begint. Hij werpt zijn 3 stokken onderhands van zijn basislijn naar de overkant van het veld, probeerend zoveel mogelijk basiskubbs van de tegenstander (speler B) om te gooien.

Nadat speler A zijn 3 stokken heeft geworpen, gooit speler B de kubbs die omgegooid zijn onderhands in het veld bij speler A. Valt een kubb buiten het veld of vóór de koning dan moeten het opnieuw geworpen worden. Speler A zet de geworpen kubbs overeind op de plek dat ze gevallen zijn. Deze kubbs heten nu veldkubbs van speler A.

Nu is het de beurt aan speler B om zijn stokken te werpen. Hij moet echter eerst de veldkubbs in het veld van speler A omgooien voor hij de basiskubbs van de speler A mag omgooien.

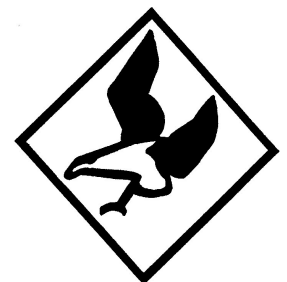
Nadat speler B zijn 3 stokken heeft geworpen, verwijdert speler A de omgeworpen veldkubbs uit het veld, zet basiskubbs die omgeworpen zijn vóór alle veldkubbs om waren weer overeind en werpt de basiskubbs die omgeworpen waren nadat alle veldkubbs omwaren in het veld van speler B.

Nu is het weer de beurt aan speler A om eerst de veldkubbs en daarna de basiskubbs van speler B om te krijgen. Dit gaat door tot alle kubbs om zijn bij een speler.

Zo gauw het bijv. speler B gelukt is om alle kubbs in het veld van zijn tegenspeler om te gooien, dan mag hij gaan proberen de koning om te gooien. Als dit lukt dan heeft hij het spel gewonnen. Lukt hem dit niet voor zijn stokken op zijn, dan mag speler A weer verder met evt. veldkubbs en daarna de basiskubbs van speler B. Lukt het om weer basiskubbs om te gooien dan moet speler B weer eerst de nieuwe veldkubbs omgooien voor hij de koning mag omgooien.

Overige regels

- Kubbs die zijn omgeworpen en weer overeind komen, gelden als omgeworpen.
- Kubbs mogen bij het omvallen andere kubbs ook om laten vallen. Een basiskubb kan echter alleen omgetikt worden door een veldkubb als het hier om de laatste veldkubb in de desbetreffende speelhelft gaat. Immers: pas als alle veldkubbs om zijn, mogen er weer basiskubbs worden omgegooid.
- De koning mag alleen omgeworpen worden aan het einde van het spel. Als de koning eerder wordt omgegooid met een werpstok of een kubb, dan verliest de verantwoordelijke speler automatisch het spel.



- Scouting De Valkeniers
- Scouting sinds 1980
- Speltakken voor jongens en meisjes: Bevers, Welpen, Scouts, Roshe en de Stam
- Inlichtingen:
Telefoon (0118) 55 29 40
- Groepsgebouw 't Valkenest:
Van Speykstraat 1, 4371 BG Koudekerke
Telefoon (0118) 55 12 59
- Banknummer: 57 53 71 560 te Vlissingen
- Internet: www.devalkeniers.nl