

Le Kubb

Jeu d'adresse
2 à 12 joueurs

Matériel

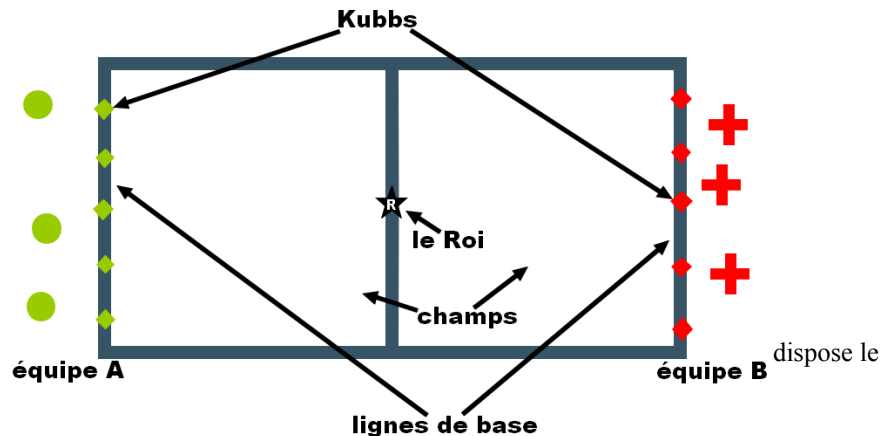
10 kubbs, répartis dans les 2 terrains
1 roi
6 bâtons de lancé
4 piquets d'angles
Un terrain d'approximativement 4x8m

But du jeu

Être la première équipe à renverser le Roi.

Mise en place

Les joueurs sont séparés en 2 équipes puis on jeu comme indiqué sur le schéma ci-dessus.



Déroulement du jeu

Pour décider qui commence la partie, chaque équipe lance un bâton au plus près du roi sans le faire tomber.

Chaque tour de jeu comporte 2 phases

Phase 1.

C'est à chaque de décider comment seront gérés les 6 lancés.

L'équipe qui lance se place sur une ligne virtuelle au niveau du kubb de champ le plus proche de la ligne centrale. Sinon sur sa ligne de base. Le lanceur tente de faire tomber les kubbs adverses, mais doit obligatoirement commencer par tirer sur les kubbs de champ (si il y en a debout) puis continuer avec les kubbs de base.

Une fois les 6 bâtons lancés on passe à la phase 2.

Phase 2.

L'équipe qui vient d'être la cible des lancés, ramasse les kubbs tombés et depuis sa ligne de base les renvoie dans le champ adverse. Chaque kubb renvoyé est immédiatement relevé. Si, en renvoyant un kubb dans le champ adverse on fait tomber un ou plusieurs kubbs de champ, les kubbs concernés sont relevés en paquet (ou empilés) à l'endroit du premier kubb renversé. Si toutefois les kubbs renversés n'étaient pas en paquet (ou empilés) au moment du lancé, ils sont tous relevés à leur emplacement respectif et le kubb lancé est placé contre (ou sur) le premier kubb tombé lors de ce lancé.

Les fautes

Si une équipe fait tomber le Roi alors qu'elle a encore des kubbs à tirer, elle perd automatiquement la partie.

Si une équipe fait tomber un kubb de base alors qu'il reste des kubbs de champ encore debouts, son tour s'arrête automatiquement et ne peut donc pas terminer ses 6 lancés.

Si un kubb, pendant la phase 2., tombe en dehors du champ adverse l'équipe a un 2ème essais. Si lors de ce 2ème essais le kubb tombe encore une fois en dehors du terrain, alors l'équipe qui reçoit le kubb peut le placer où elle veut dans son champ.

Fin du jeu

Si une équipe arrive, lors de la phase 1., à renverser tous les kubbs adverses et à renverser le Roi ensuite, elle est alors déclarée vainqueur.

Variantes et variations du Kubb

- Afin d'éviter la défaite automatique après la chute du Roi en cours de partie, il est possible de supprimer 1 ou 2 kubbs de l'équipe fautive. (à tester)
- Lors de la phase 2. on peut simplement renvoyer tous les kubbs dans le champ adverse et les relever ensuite là où ils sont tombés, sans les mettre en paquet.
- Il est possible de donner un avantage à une équipe (enfants vs. adultes par exemple) pour rééquilibrer le jeu en donnant plus de lancés lors de la phase 1.
- Chaque fois qu'un kubb de champ est renversé lors de la phase 1. il est supprimé du jeu directement. Donc on ne relancera dans le champ adverse que les kubbs de base tombés.

Fabrication :

- Un chevron de 7cm x 7cm pour faire 10 quilles de 15cm + 1 quille de 30cm (le Roi).
- 6 bâtons de 30cm. Diamètre 3cm, dans un bois un peu dur (du manche à balai devrait fonctionner mais peut-être trop léger).
- Éventuellement, 4 petits piquets qui serviront à délimiter le terrain.

