

KUBBB

FR

Un jeu légendaire de plein air et de lancer en bois en provenance de Scandinavie ! Le Kubbb est un jeu d'adresse très populaire dont le but est de renverser les Kubbb (blocs de bois) aussi appelés les valets, à l'aide de bâtons cylindriques. Renversez les Kubbb et le Roi mais attention, si vous faites chuter le roi avant de faire tomber tous les valets, votre adversaire gagnera la partie ! Le Kubbb combine à la fois le jeu du fer à cheval, des échecs et du bowling. On peut y jouer par équipe ou individuellement, quoiqu'il en soit fun et plaisir sont garantis !

Contenu : 1 Roi, 10 Kubbb valets, 6 bâtons, lanceurs, 4 piquets de délimitation de terrain

Règles du jeu
Avant de commencer à jouer... préparez le terrain !

Terrain de jeu
Vous pouvez jouer sur différentes surfaces planes, herbe, sable, neige... Utilisez les 4 piquets pour marquer les 4 coins du terrain de jeu rectangulaire de (par exemple 4m x 5-6m).

Préparation du terrain (voir illustration 1)

- Placez 5 Kubbb, les valets, en ligne à distance égale les uns des autres, de part et d'autre du fond du terrain ; ces lignes ainsi formées sont appelées Lignes de Base.
- Placez le Roi au centre du terrain de jeu (à mi-chemin entre les deux Lignes de Base).

Les équipes

- Constituez 2 équipes de force égale.
- Choisissez pour chaque équipe une Ligne de Base.
- Choisissez l'équipe qui va commencer !

Et c'est parti !

But du jeu
Être la première équipe à faire tomber tous les valets d'abord et seulement ensuite, renverser le Roi.

Début de la partie

- De sa Ligne de Base, l'équipe A lance 4 bâtons sur les Kubbb de l'équipe B. Ces bâtons sont tenus par le bout et lancés, l'un après l'autre, du bas vers le haut en direction des Kubbb comme indiqué en illustration 2.

- Quand l'équipe A a terminé ses lancements, l'équipe B ramasse les Kubbb renversés par l'équipe A et les lance depuis sa Ligne de Base - dans le demi-terrain adverse. Les Kubbb sont ensuite relevés à l'endroit où ils sont tombés. Ces Kubbb sont maintenant appelés Kubbb de Champ.

- Illustration 3 : L'équipe A réussit à renverser B1. L'équipe B lancera alors ce Kubbb dans le demi-terrain de l'équipe A qui le remettra en place où il est tombé. B1 est maintenant appelé un Kubbb de Champ.

Puis c'est au tour de l'équipe adverse !

- L'équipe B peut maintenant lancer 6 bâtons depuis sa Ligne de Base. Mais cette fois, l'équipe B doit renverser tous ses Kubbb de Champ avant de faire tomber les Kubbb positionnés sur la Ligne de Base de l'équipe A (Note : au

premier tour de jeu, on lance 4 bâtons, mais aux tours suivants, on utilisera 6 bâtons).

- A nouveau, tous les Kubbb qui seront renversés dans le demi-terrain de l'équipe A et sur leur Ligne de Base seront relancés dans le demi-terrain de l'équipe B.

- Illustration 4 : L'équipe B doit renverser B1 avant de tenter de faire chuter les Kubbb de Ligne de Base de l'équipe A. L'équipe B réussit à faire chuter B1, puis renverse A2 et A5. L'équipe A relance alors B1, A2 et A5 dans le demi-terrain de l'équipe B. L'équipe A devra faire tomber ces 3 Kubbb de Champ avant de viser les Kubbb de la Ligne de Base de l'équipe B.

Si vous ne réussissez pas à renverser les Kubbb de Champ ?

Si l'équipe A ne réussit pas à renverser tous ses Kubbb de Champ, l'équipe B sera avantagée. Car au tour suivant, l'équipe B pourra se placer sur une nouvelle ligne de tir avancée : le Kubbb le plus proche du Roi, dans le demi-terrain de jeu, définira cette nouvelle ligne de lancement de l'équipe B.

Illustration 5 : L'équipe A n'a fait tomber que A2, elle a donc manqué tous les autres Kubbb de Champ. L'équipe B lance A2 dans le demi-terrain de l'équipe A. Le Kubbb le plus proche du Roi (A5) définit cette nouvelle ligne de lancement de l'équipe B pour le tour suivant.

Puis le jeu se poursuit !

En gardant bien en tête les points suivants :

- Lancer les bâtons à pleine main, par le milieu, n'est pas autorisé.
- Les Kubbb renversés sur la Ligne de Base sont toujours relancés depuis la Ligne de Base.
- Tous les Kubbb renversés doivent se trouver dans le demi-terrain de l'équipe adverse. S'ils se trouvent sur le demi-terrain de votre équipe, relancez-les depuis votre Ligne de Base.
- Si les Kubbb renversés se retrouvent en dehors du terrain de jeu, replacez-les debout à l'intérieur du terrain à un bâton de distance de la bordure.
- Si vous renversez l'un des Kubbb de la Ligne de Base avant de faire chuter tous les Kubbb de Champ, votre tour s'arrête immédiatement. Ce Kubbb de Ligne de Base, qui est tombé, est alors relevé à la même place.

Renversement du Roi !

Le jeu continue jusqu'à ce que l'une des deux équipes réussisse à renverser TOUS les Kubbb présents sur le demi-terrain ET sur la Ligne de Base de l'équipe adverse (voir illustration 6). Cette équipe va donc pouvoir tenter de renverser le Roi, mais pour ce faire, elle n'a droit qu'à un lancer par tour. De plus, on vise toujours le Roi depuis la Ligne de Base. S'il tombe, l'équipe gagne ! Sinon, la partie continue.

Si le Roi est renversé par erreur au cours de la partie - avant que tous les autres Kubbb ne soient tombés - l'équipe responsable de cette chute perd la partie.

Illustration 6 : L'équipe B lance depuis le nouveau point de tir (en A5) et renverse les 4 Kubbb de l'équipe A avec 5 bâtons. Cette équipe a donc encore 1 bâton à jeter. Le lanceur de l'équipe B se place derrière sa Ligne de Base et lance le bâton sur le Roi. Il le renverse et l'équipe B gagne la partie !

