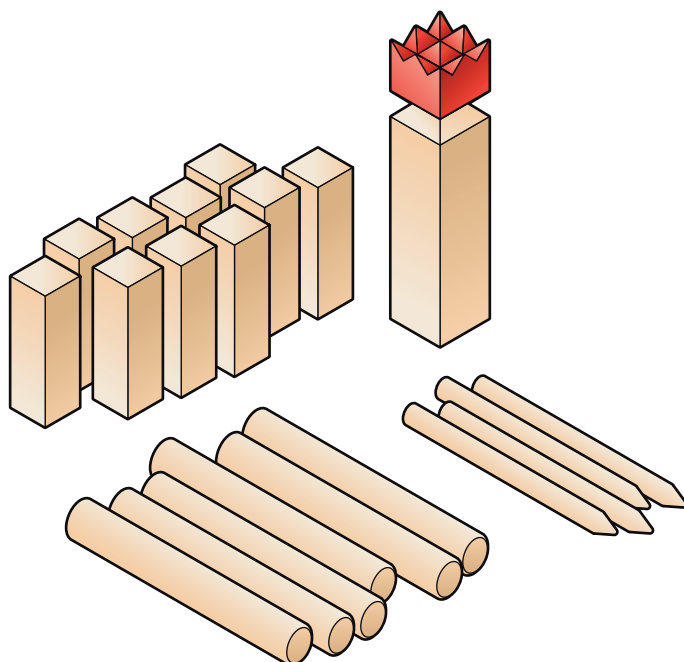


Kubb-Spiel



Liebe Kundin, lieber Kunde!

Das Kubb-Spiel ist ein in Skandinavien beliebtes Spiel, das im eigenen Garten, aber auch in öffentlichen Parks o.Ä. gespielt werden kann.

Zwei Teams „kämpfen“ gegeneinander. Jedes Team – bestehend aus 1 bis 6 Spielern – besitzt 5 Bauern, die auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes aufgestellt werden.

In der Mitte dazwischen steht der – einzige – König.

Mit Wurfhölzern versuchen nun die Teams, die gegnerischen Bauern umzuwerfen. Als letztes darf dann auch auf den König gezielt werden.

Wer alle Bauern des gegnerischen Teams und den König umgeworfen hat, hat gewonnen.

Wir beschreiben Ihnen hier eine einfache Spielvariante. Weitere Varianten finden Sie z.B. im Internet. Suchen Sie auch unter „Kubbs“, „Stöckchenspiel“, „Bauernkegel“ u.Ä.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei diesem ungewöhnlichen Geschicklichkeitsspiel.

Ihr Tchibo Team



www.tchibo.de/anleitungen



Mit diesem Zeichen gekennzeichnete Spielzüge sind

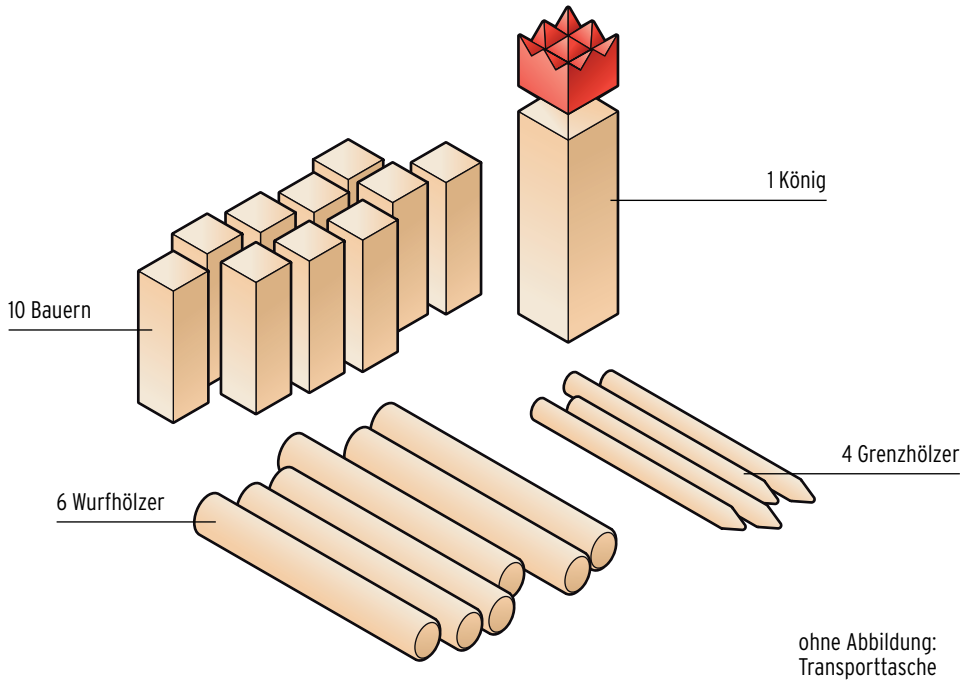
im Internet mit einem kleinen Film veranschaulicht.

Für iPhone / iPad: Laden Sie sich ggf. eine App herunter, mit der Sie in PDF integrierte Videos abspielen können.

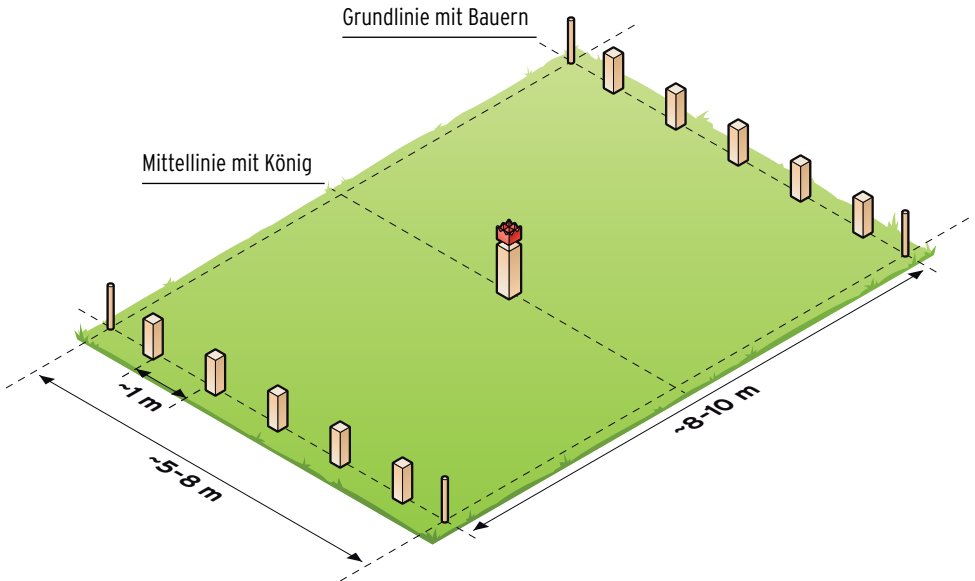


Empfohlen für Kinder ab 6 Jahre.

Lieferumfang

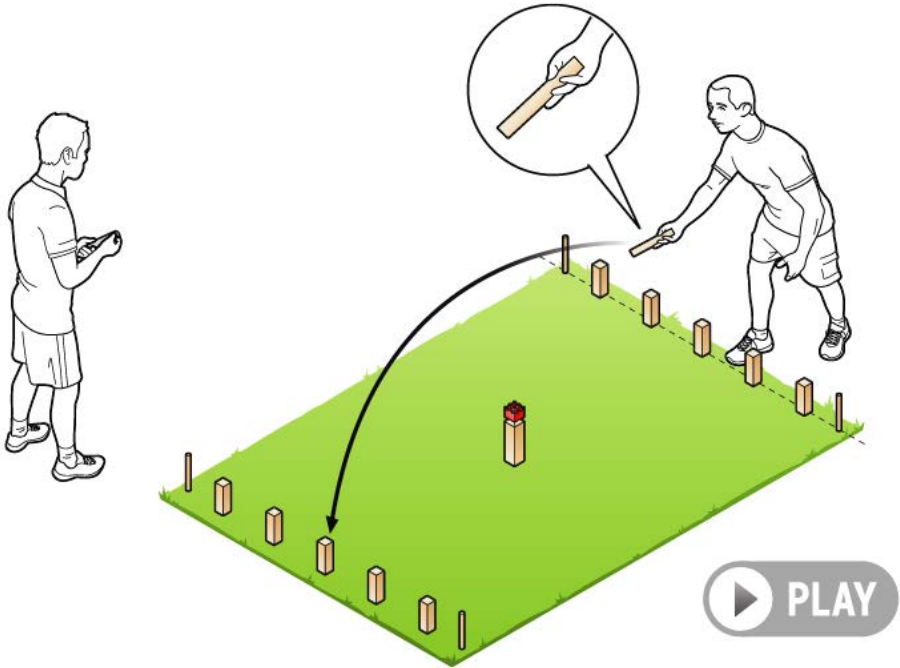


Spiel vorbereiten



- ▷ Wählen Sie einen möglichst ebenen, festen Untergrund. Rasen oder Erdboden sind gut geeignet. Steinboden, Asphalt oder Beton sind geeignet, allerdings lassen sich die Grenzhölzer nicht befestigen und die Wurfhölzer nutzen schneller ab. Weniger gut geeignet sind Sand- oder Kiesböden oder z.B. Schnee, wo die Bauern entweder zu weit einsinken oder kaum richtig umfallen können.
- ▷ Stecken Sie das Spielfeld mit den 4 Grenzhölzern ab. Die Größe kann frei gewählt werden, es sollte aber immer ausreichend Platz (ca. 1 m) zwischen den aufgestellten Bauern vorgesehen werden. Daraus ergibt sich eine Breite von ca. 5-8 m. Die Entfernung zwischen den beiden Reihen Bauern können Sie je nach Geschicklichkeit der Spieler festlegen. Üblich sind ca. 8-10 m.
- ▷ Stellen Sie auf jeder Seite auf der Grundlinie eine Reihe von 5 Bauern auf.
- ▷ Der König wird genau in der Mitte des Spielfelds platziert.

Wurftechnik

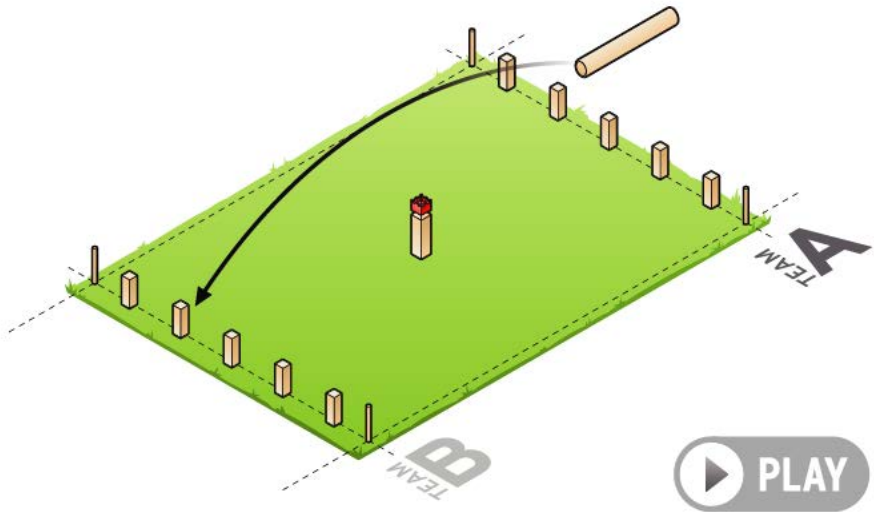


Die Wurfhölzer müssen an einem Ende gehalten und grundsätzlich von unten und entlang ihrer Längsachse geworfen werden. Horizontale oder rotierende Würfe sind verboten. Dabei kommt es nicht auf viel Schwung oder Kraft an, sondern auf Zielgenauigkeit.

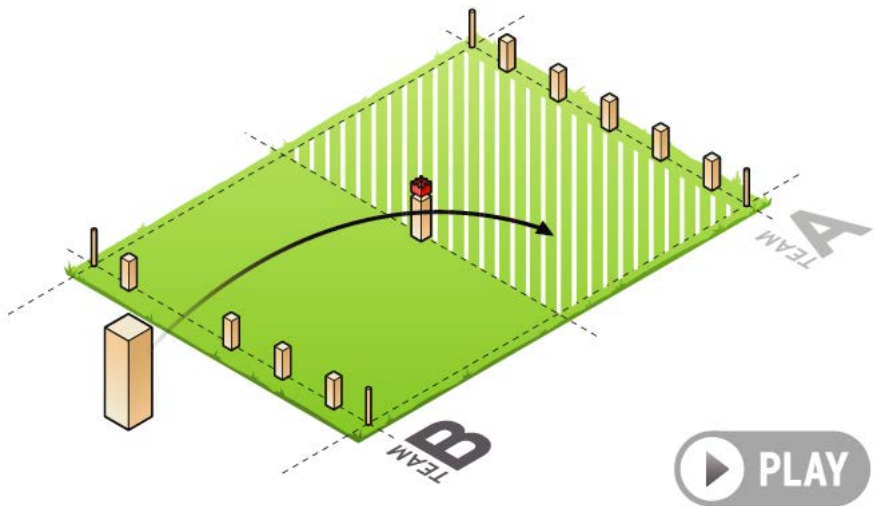


Achten Sie immer darauf, dass der Wurfbereich frei von Personen und auch Tieren ist! Die Spieler des gegnerischen Teams sollten sich immer so aufstellen, dass sie sich nicht genau in Wurfrichtung befinden, da ein Körpertreffer mit dem Wurfholz durchaus schmerzhaft sein kann.

Spielverlauf



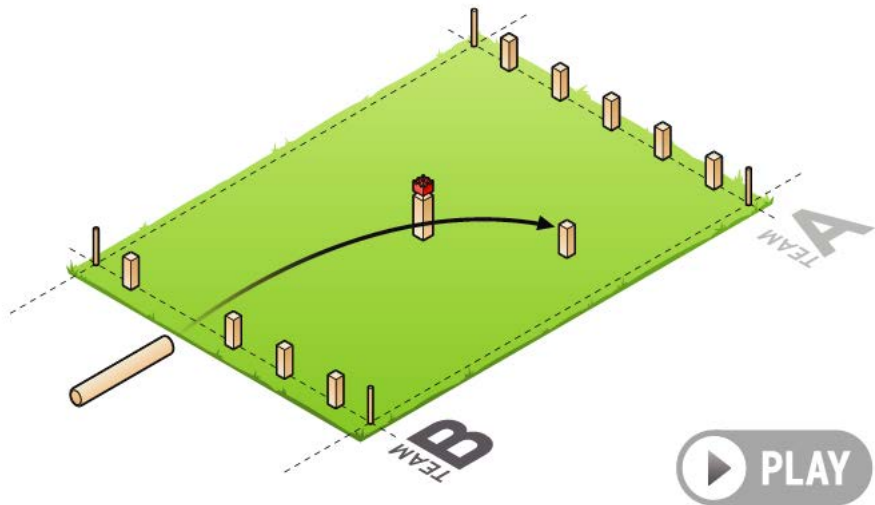
1. Die Teams stellen sich hinter ihrer jeweiligen Grundlinie auf.
Um zu bestimmen, wer anfangen darf, wirft aus jedem Team ein Spieler ein Wurfholz so nahe wie möglich an den König, ohne ihn dabei umzuwerfen.
2. In unserem Beispiel hat Team A gewonnen und startet. Die Spieler erhalten alle 6 Wurfhölzer (möglichst jeder Spieler die gleiche Anzahl) und stellen sich hinter ihrer eigenen Grundlinie auf. Nacheinander werfen sie nun die Wurfhölzer Richtung gegnerischer Bauern und versuchen diese so umzuwerfen.
3. *Fall a*): Hat Team A mit 5 Wurfhölzern bereits alle 5 Bauern des Gegners umgeworfen, dürfen die Spieler mit dem 6. Wurfholz auf den König zielen. Fällt auch dieser um, hat Team A gewonnen. Das Spiel ist zu Ende.
Fall b): Hat Team A keinen Bauern umgeworfen, sammelt Team B nach den 6 Würfeln die Wurfhölzer ein und ist nun seinerseits an der Reihe. Dies geht solange mit wechselndem Wurfrecht weiter, bis der erste Bauer fällt.



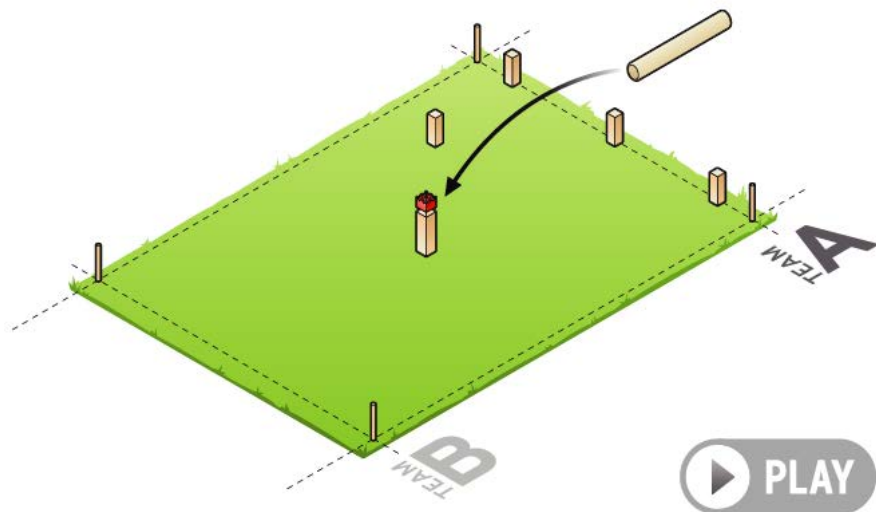
Fall c): Hat Team A einen oder mehrere gegnerische Bauern umgeworfen, werden diese zu sogenannten Feld-Bauern. Team B sammelt die Feld-Bauern ein und wirft sie in die Spielhälfte von Team A.

Bei *Fall c)* gilt es nun einiges zu bedenken:

- Die Feld-Bauern müssen in Folge von Team B als erstes umgeworfen werden, bevor es auf die eigentlichen Bauern von Team A werfen darf. Also sollten die Feld-Bauern möglichst dicht an die Mittellinie geworfen werden.
- Kann Team B diese aber nicht treffen, darf Team A ab Höhe des Feld-Bauern werfen, der dem König am nächsten steht. Die Chance, weitere Bauern von Team B zu treffen, erhöht sich also, je näher die Feld-Bauern an der Mittellinie stehen.
- Wird der König umgeworfen, bevor alle gegnerischen Bauern gefallen sind oder solange noch eigene Feld-Bauern im gegenerischen Feld stehen, ist das Spiel verloren. Die Feld-Bauern sollten also nicht zu dicht am König platziert werden.
- Muss man mehrere Feld-Bauern werfen, so kann man versuchen, diese möglichst dicht nebeneinander zu platzieren, damit mit etwas Glück bei einem Wurf zwei oder gar mehrere Feld-Bauern umfallen.
- Pro Feld-Bauer darf Team B 2x werfen. Landet ein Bauer auch beim 2. Wurf nicht im gegnerischen Feld, darf Team A selbst von der Grundlinie von Team B aus die Bauern in die eigene Hälfte werfen. Die Bauern müssen aber mindestens eine Wurfholz-Länge vom König und von den Grenzhölzern entfernt aufgestellt werden.

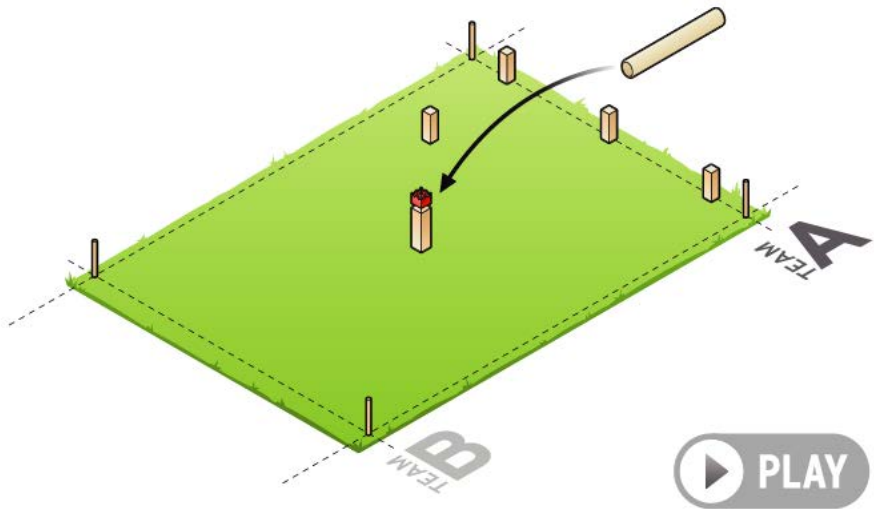


4. Die von Team B geworfenen Feld-Bauern werden von Team A dort aufgestellt, wo sie gelandet sind, wobei es Team A freisteht, in welche Richtung es die Bauern aufrichtet. Bauern, die auf einer Begrenzungslinie gelandet sind, müssen allerdings immer so aufgerichtet werden, dass sie zum größten Teil im Feld stehen.
5. Team B wirft nun als erstes auf die Feld-Bauern. Sobald diese gefallen sind, werden sie für den Rest des Spiels aus dem Spiel genommen. Wird dabei aus Versehen einer der Bauern auf der Grundlinie von Team A getroffen, muss dieser wieder aufgerichtet werden. Erst wenn alle Feld-Bauern umgeworfen sind, kann Team B weiter auf die Bauern auf der Grundlinie von Team A werfen.



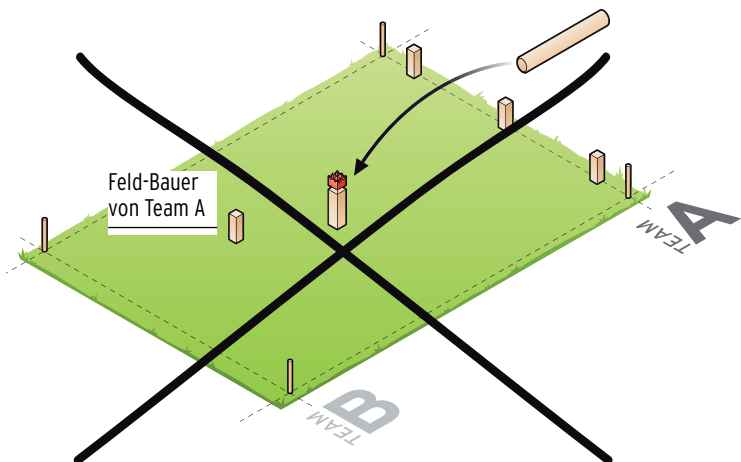
6. Team A wirft nun ebenfalls zuerst eigene Bauern, die ggf. von Team B umgeworfen wurden, in die Spielhälfte von Team B.

Hat Team B keine Bauern von Team A umwerfen können und stehen noch Feld-Bauern von Team B im Feld von Team A, kann Team A bis auf Höhe des Feld-Bauern vorrücken, der am dichtesten beim König steht.



7. Sobald ein Team alle Bauern des gegnerischen Teams umgeworfen hat, darf es - wieder von der Grundlinie aus - auf den König werfen. Fällt dieser um, hat das Team gewonnen.

i Wirft ein Team den König um, obwohl noch gegnerische Bauern auf der Grundlinie oder eigene Feld-Bauern stehen, hat das Team verloren.



Sicherheitshinweise



- ACHTUNG. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Die Aufbewahrungstasche ist nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
- Halten Sie Kinder von Verpackungsmaterial fern.
Es besteht u.a. Erstickungsgefahr!
- Spielen Sie das Spiel ausschließlich im Freien bei ausreichendem Platz um das Spielfeld. Halten Sie andere Personen, insbesondere kleine Kinder, fern vom Spielfeld.
- Halten Sie sich nicht in der unmittelbaren Wurfrichtung auf. Halten Sie auch Ihre Mitspieler fern von diesem Bereich.
- Die Wurfhölzer dürfen ausschließlich von unten geworfen werden. Werfen Sie nicht mit zuviel Schwung und Kraft. Zielen Sie niemals auf andere Personen oder auf Tiere.
- Kontrollieren Sie die Hölzer regelmäßig nach jedem Gebrauch auf Splitter oder andere Beschädigungen. Entfernen Sie Splitter und schleifen Sie Unebenheiten, raue Stellen oder scharfe Kanten vor dem nächsten Einsatz mit geeignetem Schleifpapier glatt.

Entsorgen

Der Artikel und seine Verpackung wurden aus wertvollen Materialien hergestellt, die wiederverwertet werden können. Dies verringert den Abfall und schont die Umwelt.

Entsorgen Sie **Verpackung und Artikel** sortenrein. Nutzen Sie dafür auch die örtlichen Möglichkeiten zum Sammeln von Papier, Pappe und Leichtverpackungen.

Artikelnummer: 372 324

Made exclusively for:
Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.de

