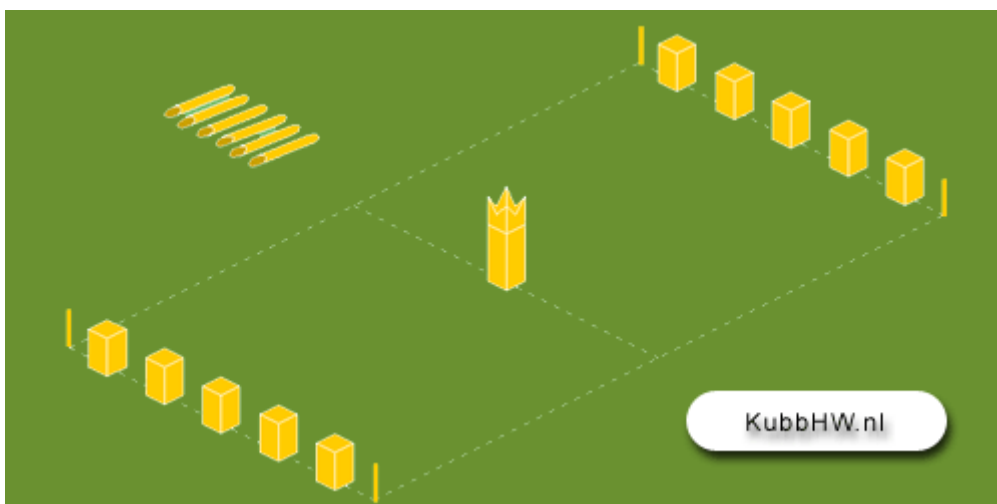


Spelregels Kubb



Voor meer informatie: www.KubbHW.nl

In dit boekje vind je de spelregels van het spel kubb. Kubb is een van origine Zweeds buitenspel waarbij je houten blokken (kubbs) van elkaar moet omgooien.

Het verhaal gaat dat dit spel al in de middeleeuwen op het Zweedse eiland Gotland werd gespeeld, bij het verzamelen van het brandhout. Maar wellicht is dit meer een verhaal dan dat het echt waar is, want het wordt nergens bevestigd. In de jaren 90 werden de eerste spellen geproduceerd voor de commercie en werd het kubb snel populair. Sinds 1995 wordt er jaarlijks een WK georganiseerd op Gotland, sinds 2004 een NK in Nederland en sinds 2007 een BK in België.

Het woord "kubb" betekent "houten blok" in het Gotlands dialect van het Zweeds. Voor wat het waard is: je spreekt de "u" in dit woord uit als de "oo" in het Engelse woord "wood"...

Soms zitten er in bepaalde regio's of landen kleine verschillen in de spelregels. Maar dit zijn de officiële spelregels zoals ze op het WK, NK en BK. Ook zijn er kubbsets in de handel die niet aan de in deze spelregels genoemde maten voldoen. Let daar op bij de aanschaf van een spel.

De spelregels worden stap voor stap uitgelegd. Eerst worden een aantal algemene regels genoemd, daarna gaat de uitleg verder aan de hand van een voorbeeldspel.

Na de laatste stap kun je ook een aantal spelregelvarianties en alternatieve spelregels lezen. Advies is om alle stappen te doorlopen, daarna weet je echt alles over de regels van kubb.

Dit boekje is samengesteld door Tony van Leenen voor de website www.KubbHW.nl.

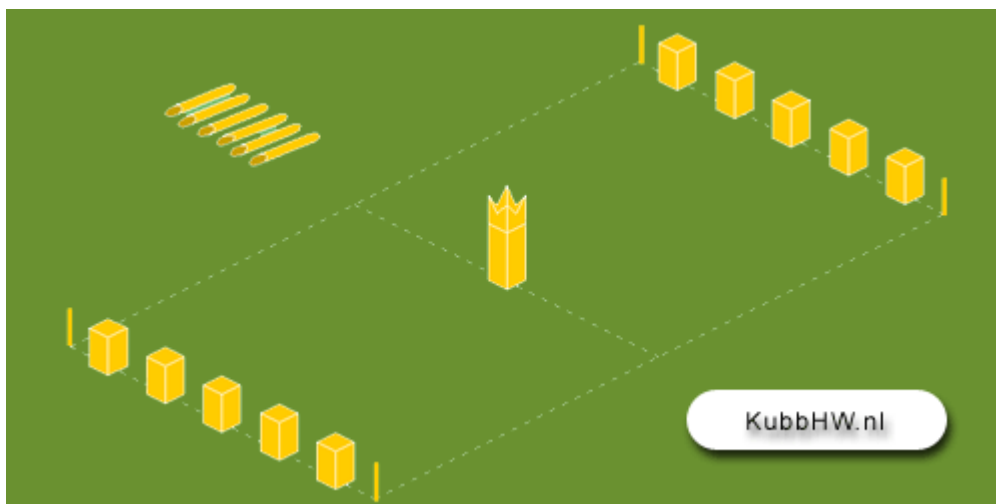
Stap 1: Speelstukken



Voor het kubbspel heb je de onderstaande speelstukken nodig:

- 1 koning van 9x9 cm en 30 cm hoog
- 10 houtblokken (kubbs) van 7x7 cm en 15 cm hoog
- 6 werpstokken met een diameter van ongeveer 44 mm en een lengte van 30 cm
- 4 hoekstokken

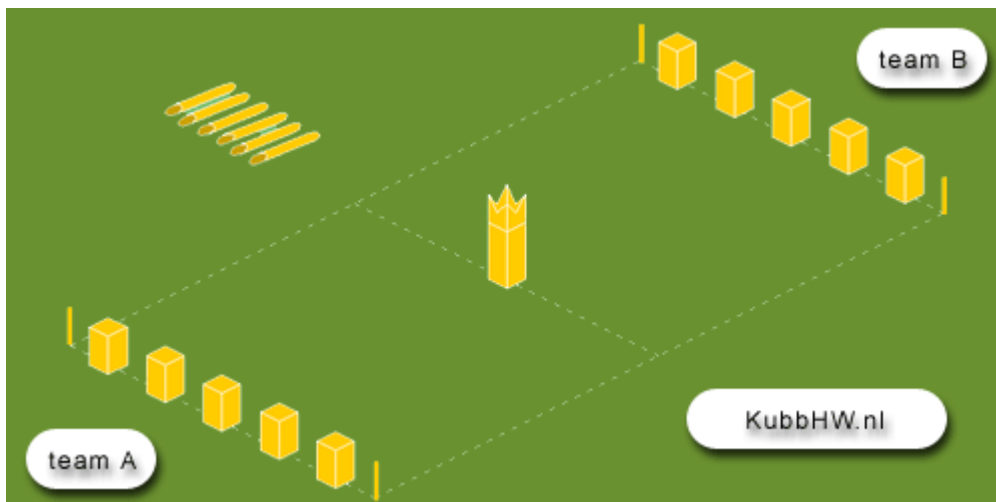
Stap 2: Speelveld



Het speelveld heeft een breedte van 5 meter en een lengte van 8 meter. De ondergrond is meestal gras, maar bijvoorbeeld gravel, zand of sneeuw kan ook. Kies wel een redelijk effen stuk uit om je speelveld op te bouwen.

De hoekstokken worden op de hoekpunten gezet, op beide achterlijnen (of eigenlijk: basislijnen) worden 5 kubbs gezet, op ongeveer gelijke afstanden van elkaar. De koning komt in het midden van het veld, dus midden op de middellijn.

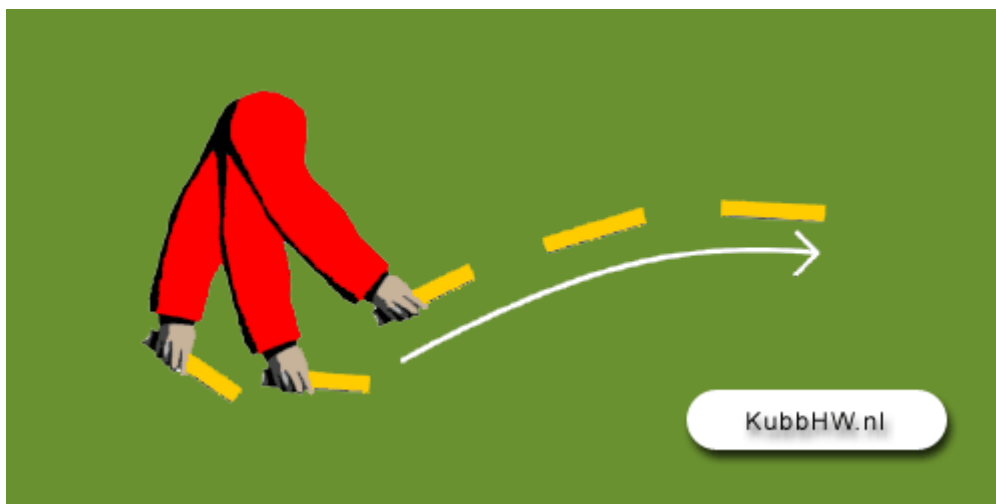
Stap 3: De spelers



De spelers worden over 2 teams verdeeld, dus je hebt minstens 2 spelers nodig. Er is geen maximum aantal spelers, maar omdat je met 6 werpstokken speelt, is het niet handig om met meer dan 6 spelers per team, dus 12 in totaal, te spelen. Het kan natuurlijk wel, maar dan moet je het gooien binnen je team afwisselen.

Beide teams nemen plaats achter een basislijn.

Stap 4: Het gooien van werpstokken en kubbs

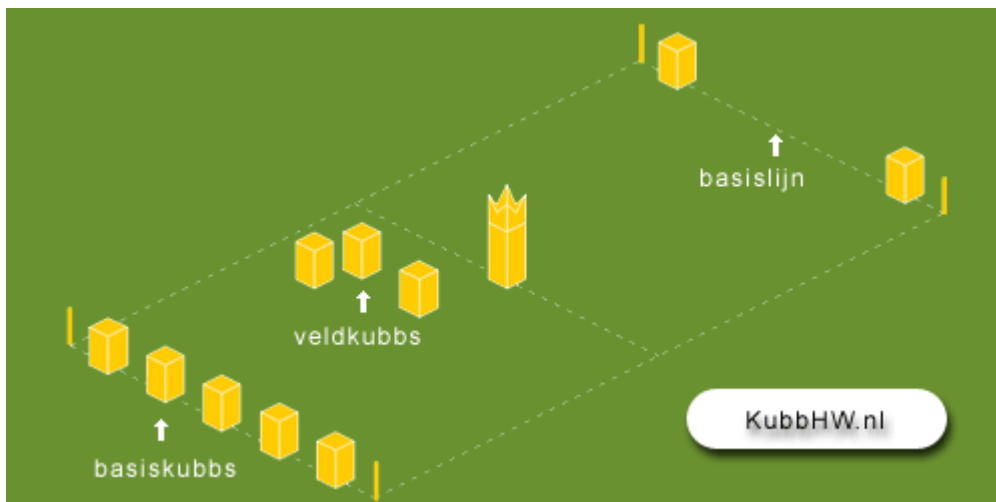


Bij het gooien van de werpstokken, moeten deze vastgepakt worden aan het uiteinde van de stok. De werpstokken mogen alleen onderhands geworpen worden, met het uiteinde van de stok wijzend in de richting van de worp. Helicopteren (de stok horizontaal laten draaien) is verboden.

Kubbs moeten ook onderhands gegooid worden, maar mogen wel in het midden vastgehouden worden. Kubbs worden altijd van achter de basislijn geworpen.

Bij het gooien moeten de spelers tussen beide zijlijnen staan.

Stap 5: Naamgeving



De achterlijnen van het veld (de lijnen van 5 meter) worden de basislijnen genoemd.

Kubbs die op de basislijn staan, worden basiskubbs genoemd. Kubbs die in het veld zijn geworpen, heten veldkubbs.

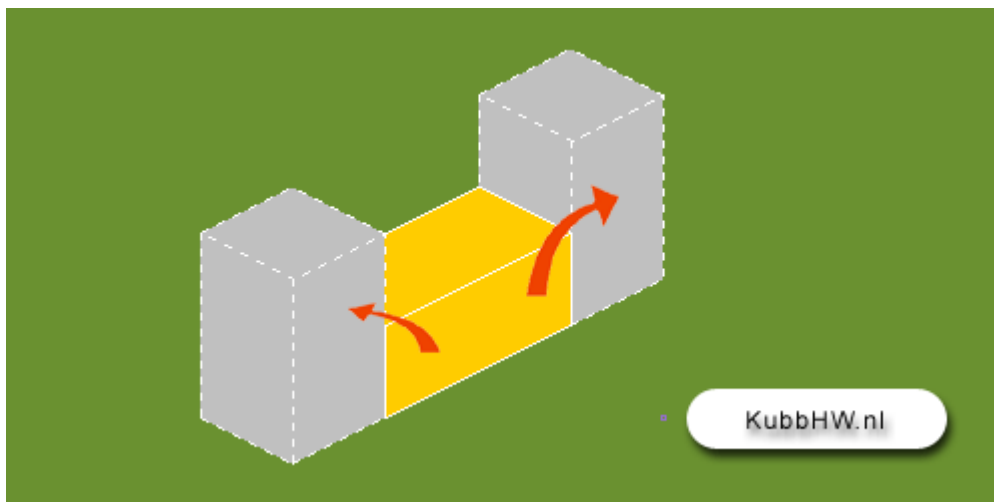
Stap 6: In of uit



Omgegooide kubbs moeten van achter de basislijn in de speelhelft van de tegenstander worden geworpen. Als een kubbb buiten deze speelhelft komt, is hij uit en wordt een tweede worp toegestaan. Een kubbb die op de lijn terecht komt, is in als hij na het neerzetten voor minstens 50% in is.

Als een kubbb voor de tweede keer fout terecht komt, mag de tegenstander deze op een willekeurige plek op de speelhelft zetten, maar wel minstens de lengte van een werpstok verwijderd van de koning of een hoekstok.

Stap 7: Het overeind zetten van geworpen kubbs



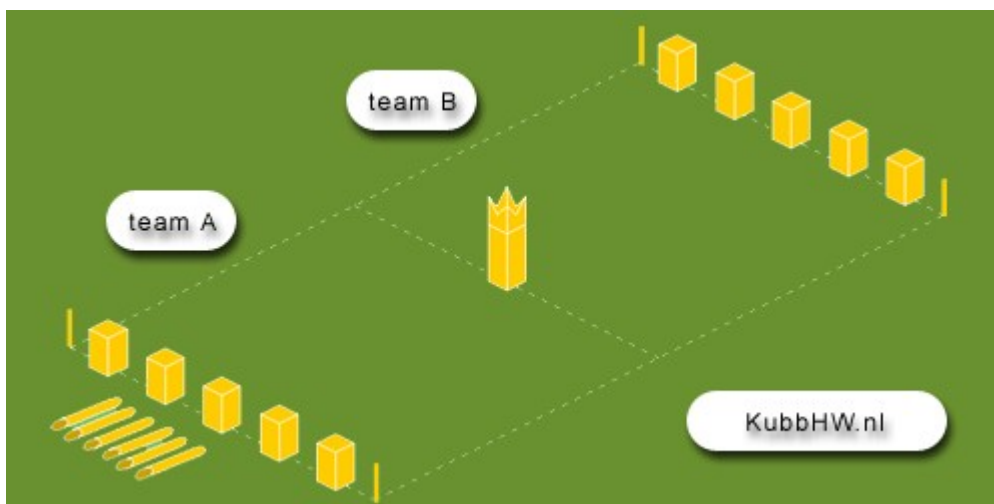
Gegooide kubbs worden door de tegenstander overeind gezet door ze de ene of de andere kant op te kantelen, op zo'n manier dat ze voor minstens 50% in zijn. Als een basiskubb wordt omgegooid voordat alle veldkubbs zijn omgegooid, wordt deze basiskubb direct weer overeind gezet en telt deze nog steeds als basiskubb. Als een veldkubb wordt omgegooid door een kubbb, wordt deze overeind gezet op de plaats waar hij tot stilstand komt.

Bij het werpen van de veldkubbs worden eerst alle kubbs geworpen en daarna de kubbs die fout zijn neergekomen overnieuw gegooid. Het is hierbij mogelijk kubbs in of uit te stoten. Pas als alle kubbs geworpen zijn, worden ze overeind gezet.

Stap 8: 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 kubbb, dan verliest de verantwoordelijke team automatisch het spel.
- Gooien op de koning gebeurt altijd vanaf de eigen basislijn.

Stap 9: Voorbeeldspel - deel 1

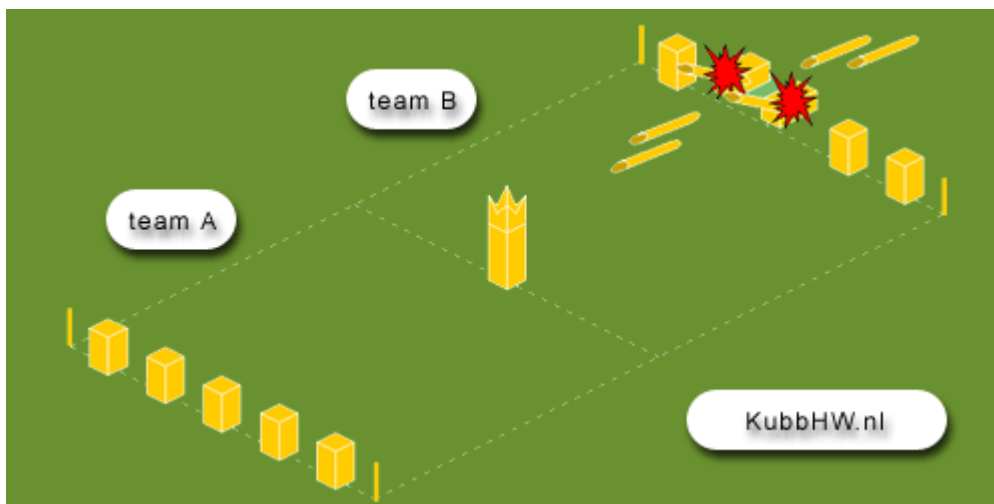


De spelregels worden nu verder toegelicht aan de hand van een voorbeeldspel. In dit voorbeeldspel speelt team A vanaf de linker speelhelte, team B vanaf de rechter speelhelte.

Er zijn geen regels over wie het spel begint. Wat vaak gedaan wordt is het volgende: Beide teams gooien gelijktijdig van achter de basislijn 1 werpstok richting de koning. Het team dat het dichtst bij de koning gooit, zonder hem om te gooien, begint.

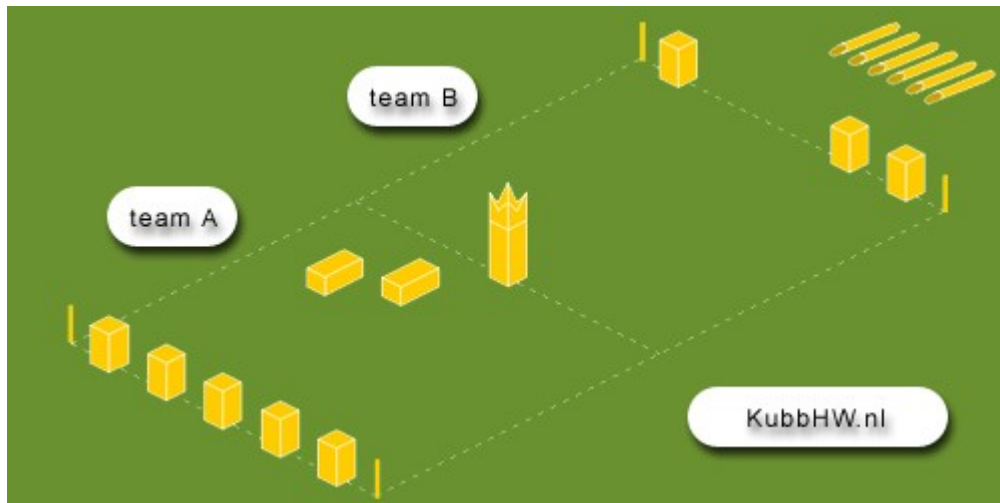
In dit voorbeeldspel begint team A.

Stap 10: Voorbeeldspel - deel 2



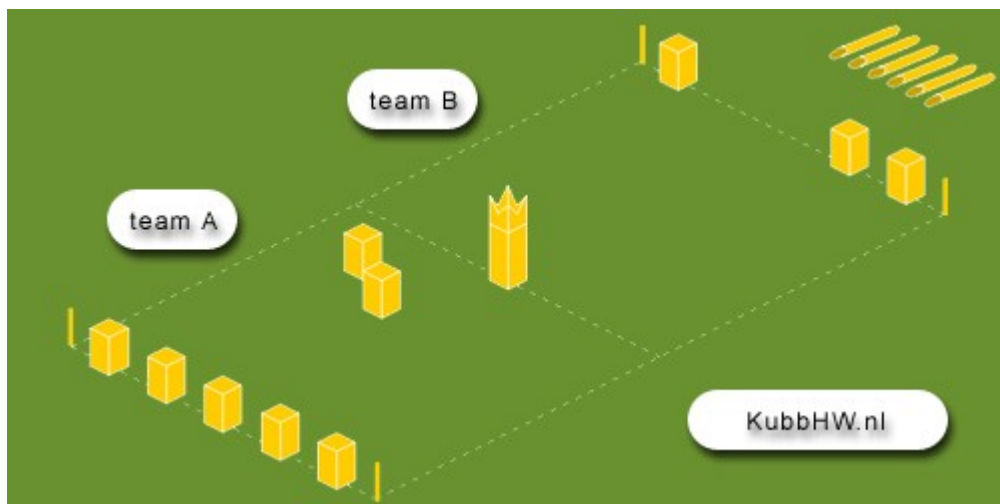
Team A staat op of achter de eigen basislijn, met beide voeten binnen de zijlijnen. De 6 werpstokken worden onderhands richting de kubbs op de basislijn van team B geworpen. Hierbij worden twee basiskubbs omgegooid.

Stap 11: Voorbeeldspel - deel 3



Team B werpt de twee omgegooide kubbs in de speelhelft van team A. Deze kubbs heten voortaan veldkubbs. Beide kubbs zijn in.

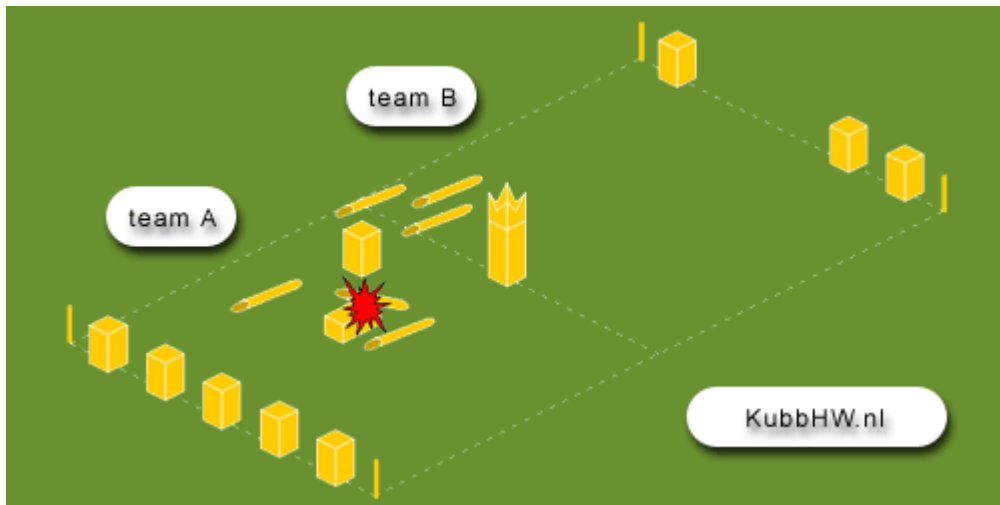
Stap 12: Voorbeeldspel - deel 4



Team A zet beide veldkubbs overeind. De ene wordt naar voren gekanteld, de andere naar achteren.

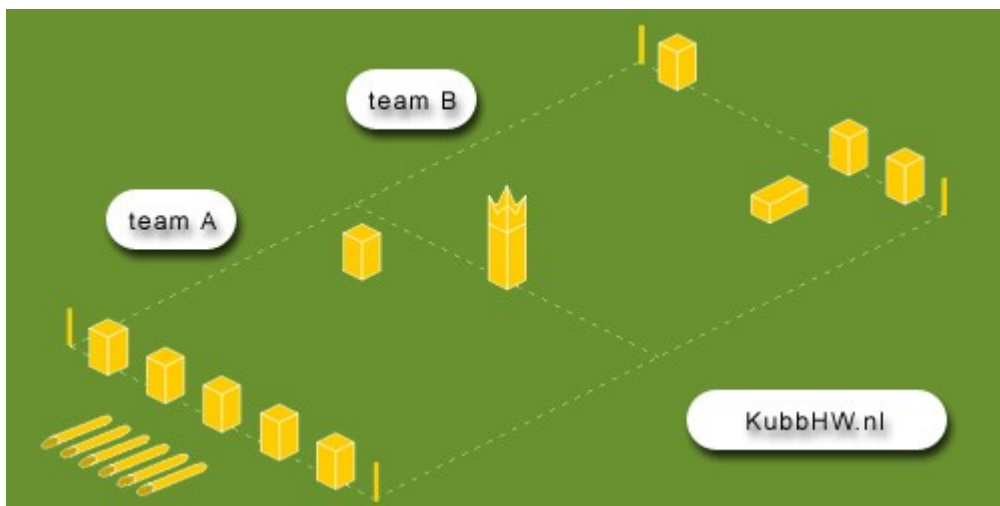
Team B zal nu eerst deze twee veldkubbs om moeten gooien, voordat het basiskubbs op de basislijn van team A mag omgooien.

Stap 13: Voorbeeldspel - deel 5



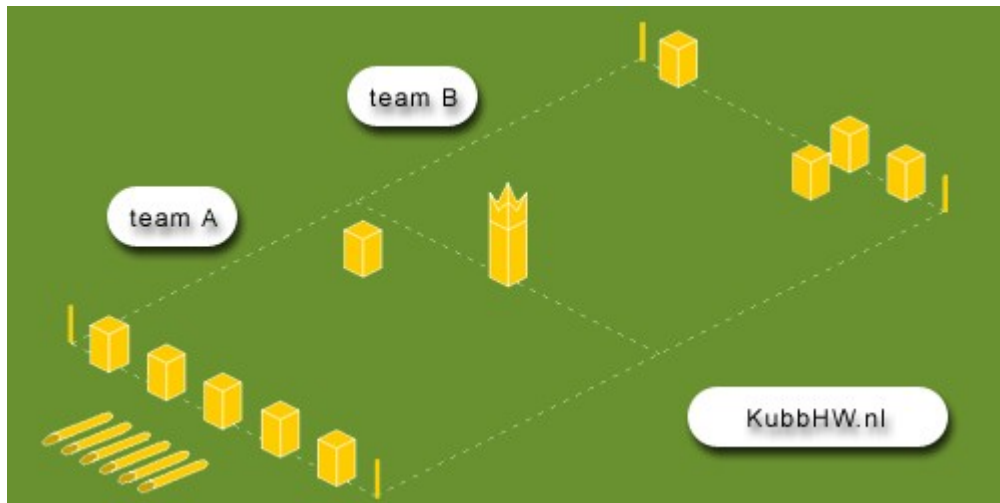
Team B gooit slechts 1 veldkubb om. De andere werpstokken waren mis.

Stap 14: Voorbeeldspel - deel 6



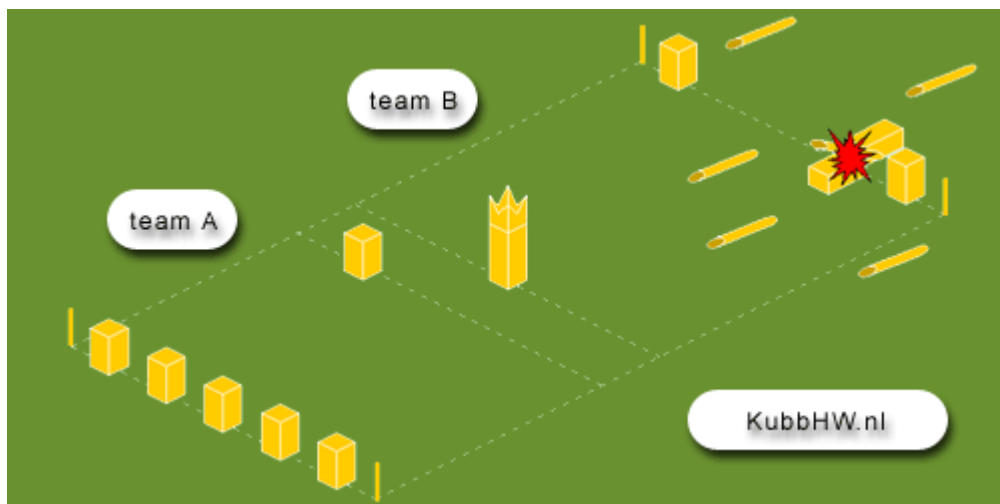
Team A gooit van achter de eigen basislijn de veldkubb op de speelhelft van team B.

Stap 15: Voorbeeldspel - deel 7



Team B zet de zojuist gegooide veldkubb overeind.

Stap 16: Voorbeeldspel - deel 8

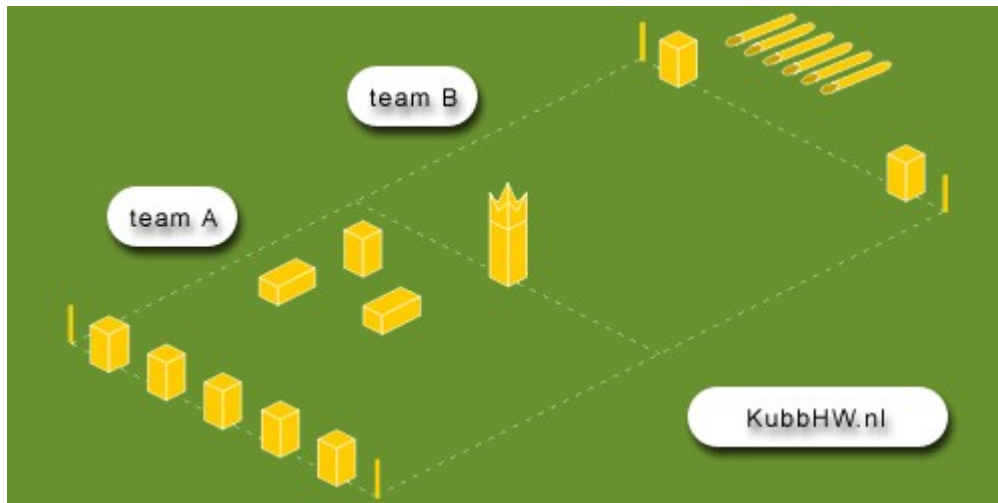


Omdat team B één van de veldkubbs heeft gemist, mag team A nu naar voren lopen tot aan een denkbeeldige lijn ter hoogte van de gemiste kubb en van daar af werpen.

Team A gooit de veldkubb om en deze veldkubb stoot bij zijn val een basiskubb om. Dit mag. Immers: eerst waren alle veldkubbs om en pas daarna ging de basiskubb om.

Het lukt team A niet om nog meer kubbs te raken met de werpstokken.

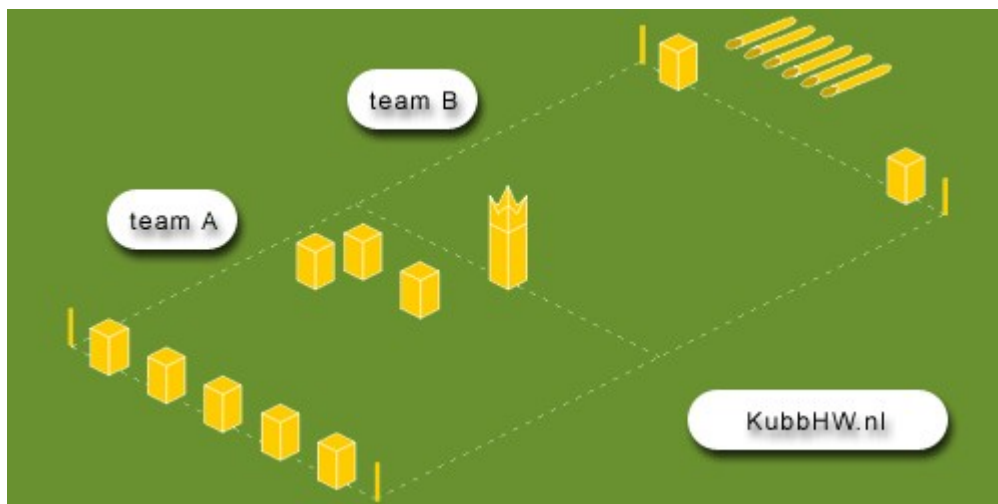
Stap 17: Voorbeeldspel - deel 9



Team B gooit de omgevallen kubbs weer in de speelhelft van team A.

Uit tactisch oogpunt gooit team B beide kubbs dicht bij de nog staande veldkubb. Bij het gooien van de werpstokken zo dadelijk, kan bij het missen van de ene kubb, wellicht de ander kubb geraakt worden. Of wellicht kan met 1 werpstok meerdere veldkubbs omgegooid worden.

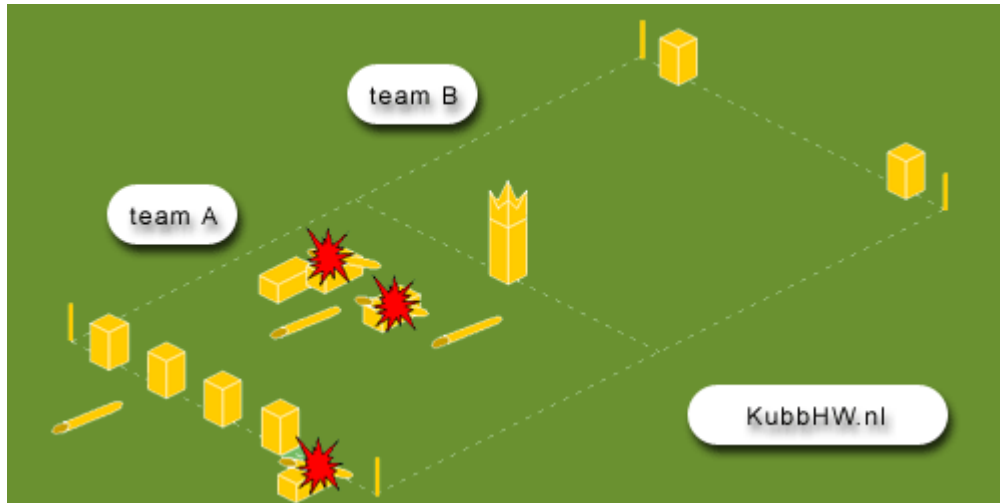
Stap 18: Voorbeeldspel - deel 10



Team A zet beide gegooid kubbs overeind.

Team B moet straks alle drie de veldkubbs omgooien, voordat het kubbs op de basislijn van team A mag omwerpen.

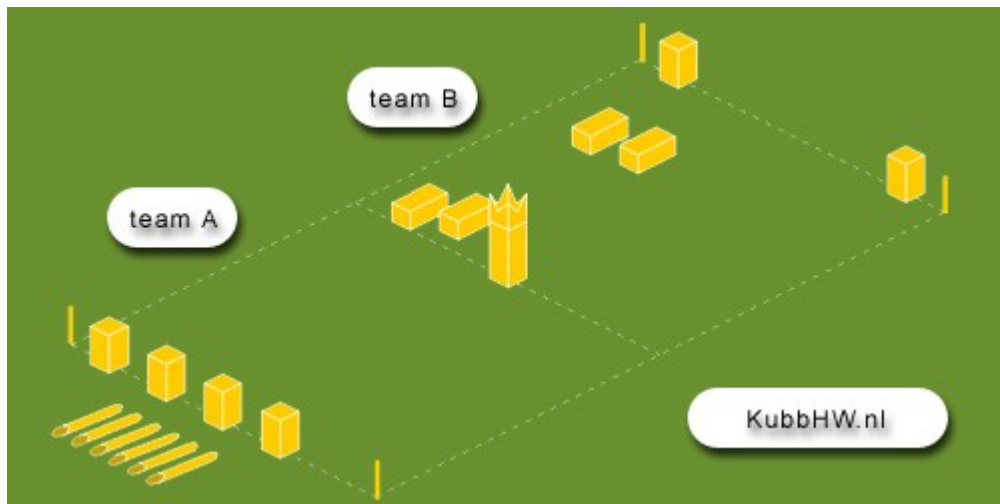
Stap 19: Voorbeeldspel - deel 11



Team B moet gooien vanaf de eigen basislijn. Team B gooit goed: er worden twee veldkubbs omgegooid en één van deze tikt ook de derde veldkubb om.

Team B heeft nog stokken over en mag dus op de kubbs op de basislijn van team A gooien. Ook hierbij lukt het om nog een kubbb om te gooien.

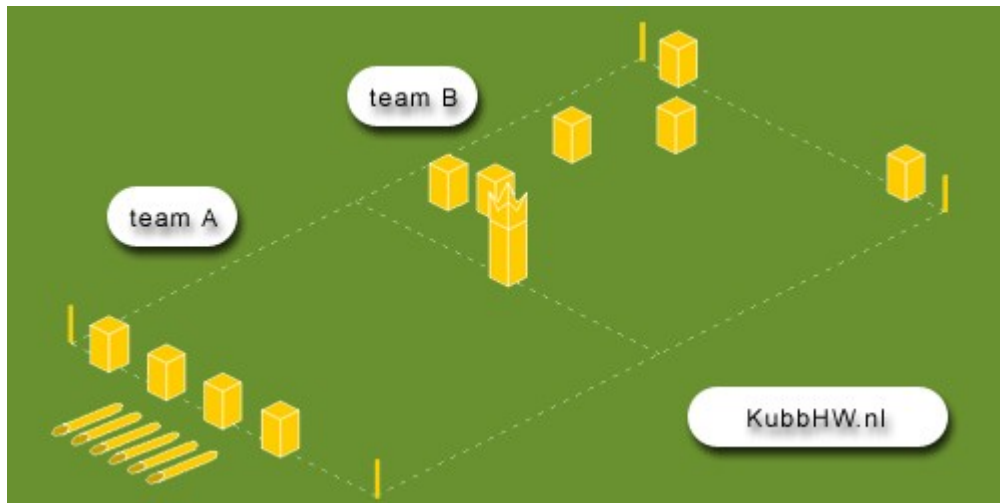
Stap 20: Voorbeeldspel - deel 12



In totaal moet team A nu 4 kubbs in de helft van de tegenstander werpen.

Eén veldkubb raakt de middellijn. Hij is echter wel in, want hij kan zo overeind gezet worden dat hij voor meer dan 50% in de speelhelft van team B kan komen te staan. In dit geval komt hij dan zelfs helemaal in de speelhelft van team B terecht.

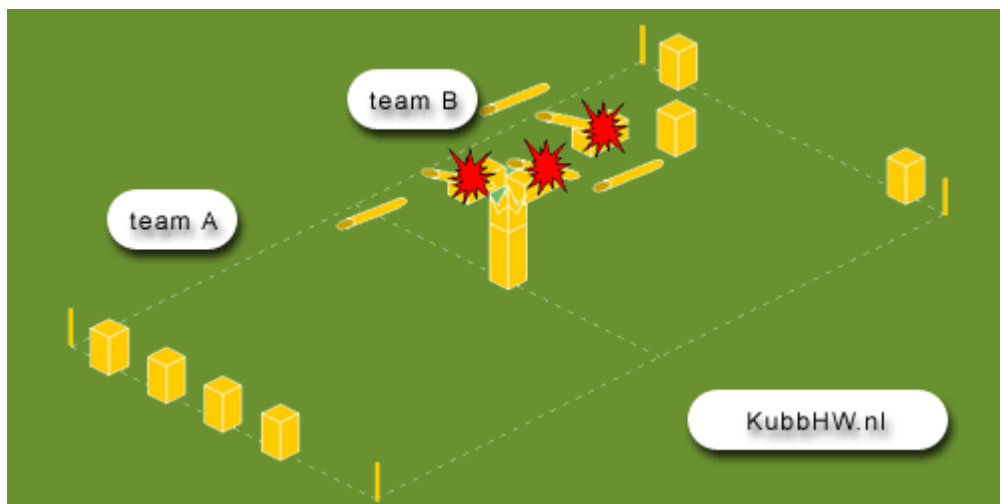
Stap 21: Voorbeeldspel - deel 13



Team B zet de vier veldkubbs weer overeind.

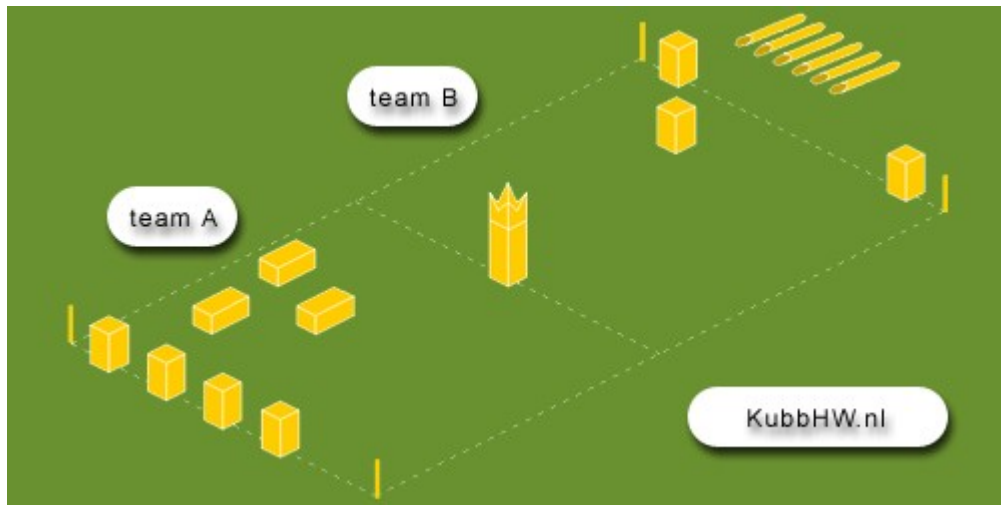
Bij de veldkubb het dichtst bij de middellijn, had team B geen keuze welke kant op te kantelen. Bij de andere veldkubbs wel.

Stap 22: Voorbeeldspel - deel 14



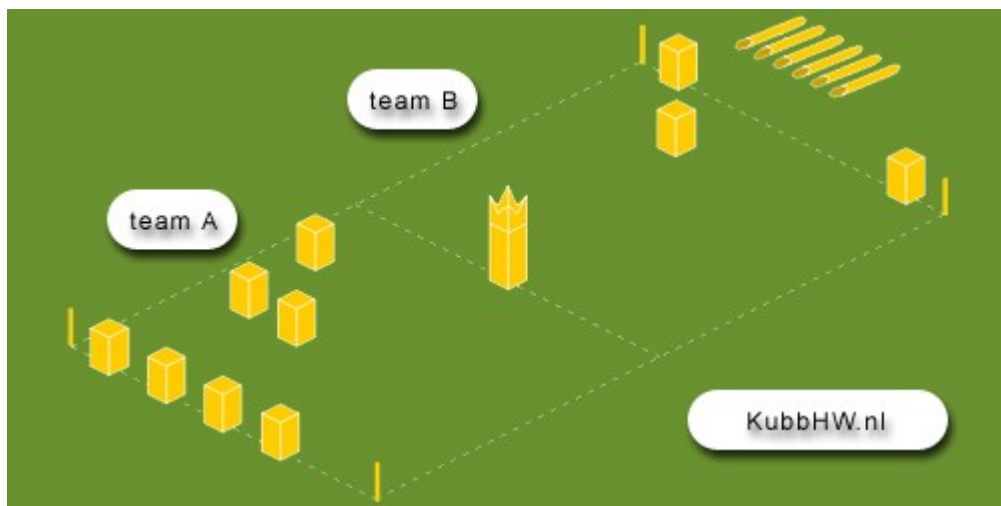
Team A heeft geen veldkubbs meer in zijn speelhelft staan en mag dus niet oplopen. Vanaf de basislijn lukt het echter om 3 veldkubbs om te gooien. Slechts 1 veldkubb blijft staan.

Stap 23: Voorbeeldspel - deel 15



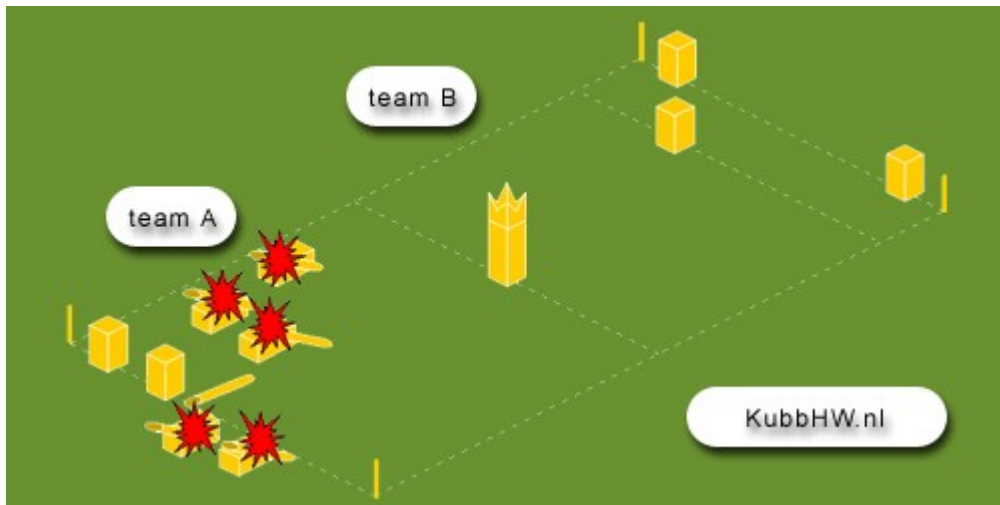
Team B gooit van achter de basislijn de drie veldkubbs in de helft van team A.

Stap 24: Voorbeeldspel - deel 16



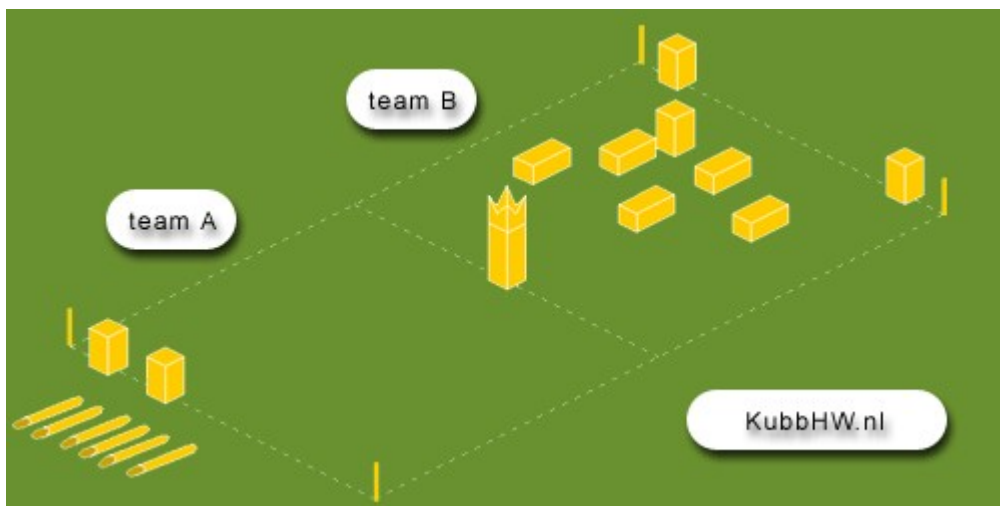
Team A zet de drie gegooide veldkubbs overeind.

Stap 25: Voorbeeldspel - deel 17



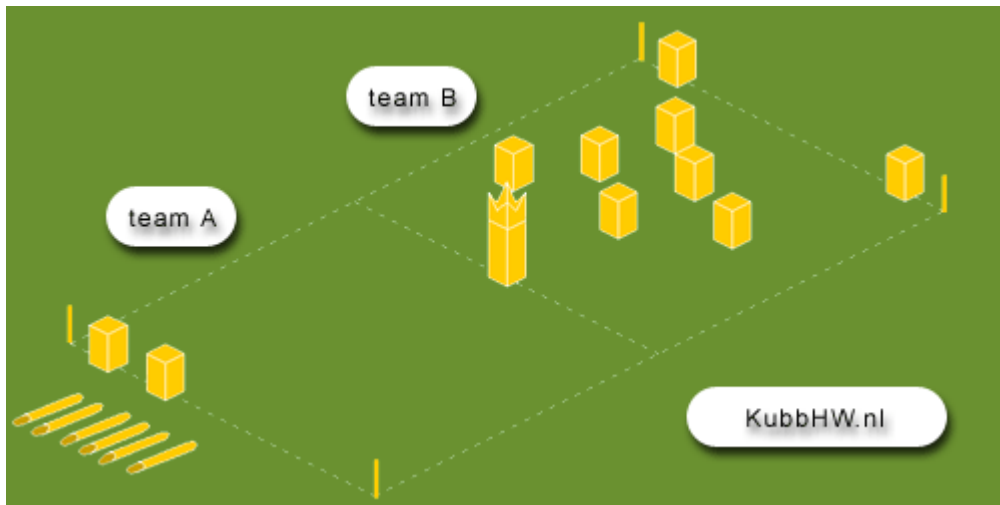
Nu is het de beurt aan team B om een paar passen naar voren te doen en te werpen. Team B gooit eerst de drie veldkubbs om en daarna ook twee basiskubbs van team A.

Stap 26: Voorbeeldspel - deel 18



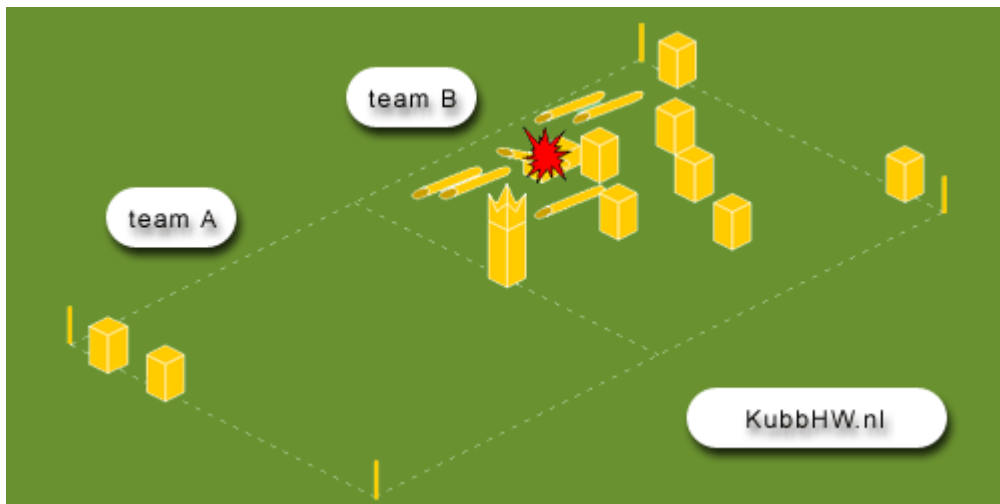
Team A gooit de 5 omgegoide kubbs in de speelhelft van team B.

Stap 27: Voorbeeldspel - deel 19



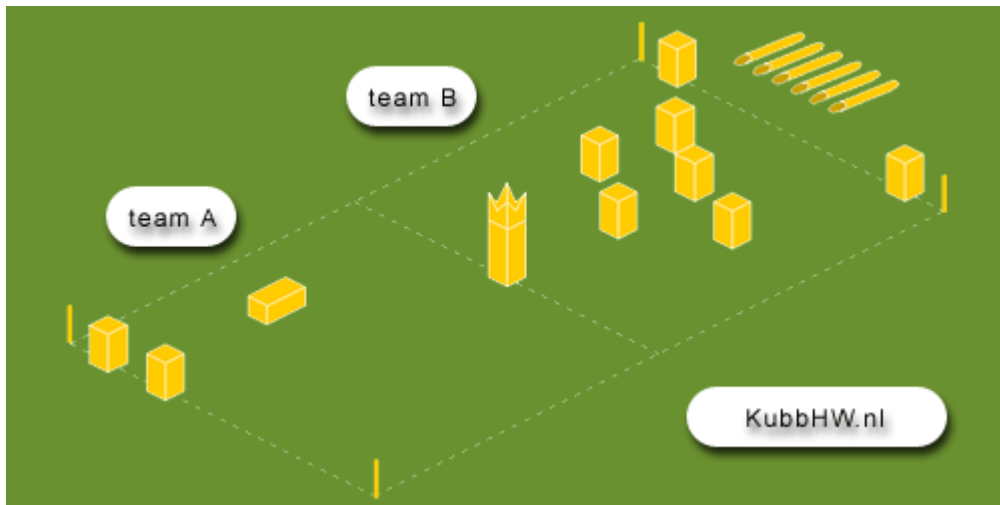
Team B zet de gegooide veldkubbs overeind.

Stap 28: Voorbeeldspel - deel 20



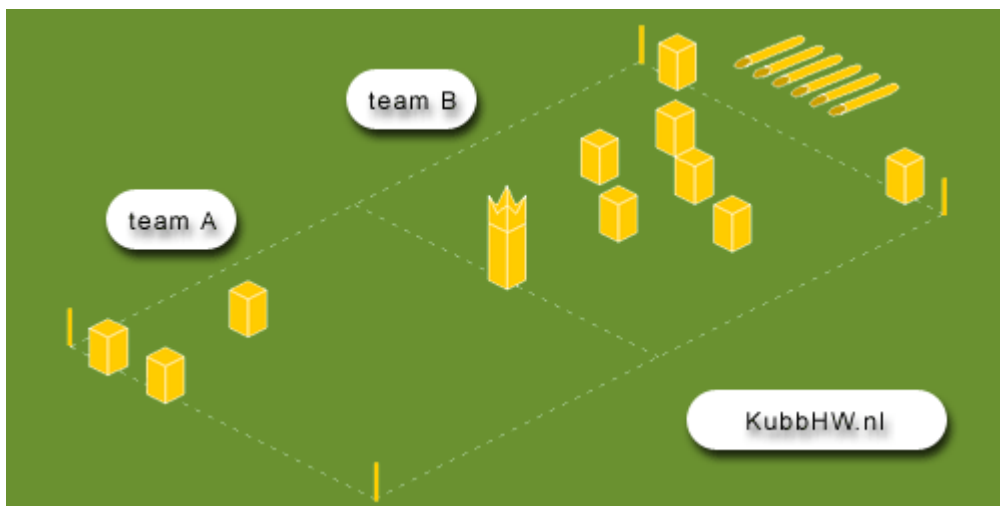
Team A gooit zijn 6 stokken vanaf de basislijn, maar weet slechts één veldkubb van team B te raken.

Stap 29: Voorbeeldspel - deel 21



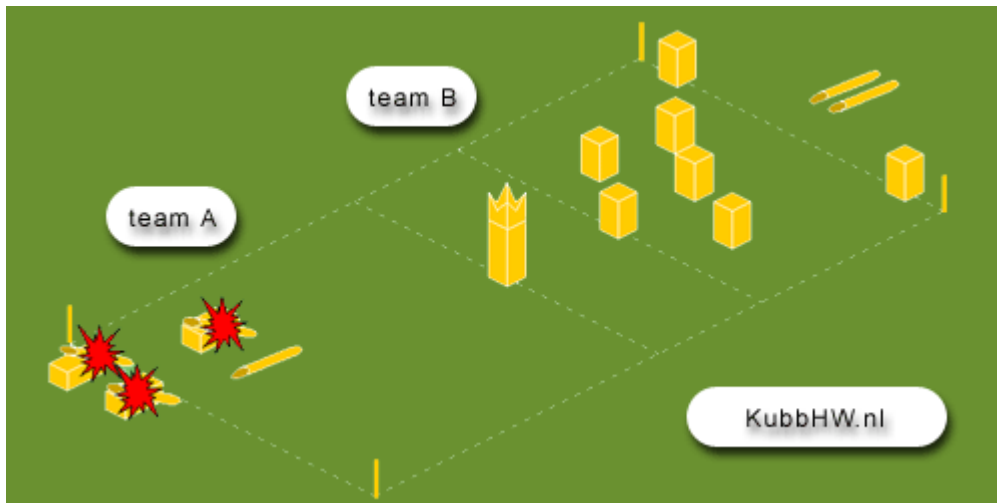
Team B gooit de zojuist omgeworpen kubb in de spelhelft van team A...

Stap 30: Voorbeeldspel - deel 22



...en team A zet de veldkubb overeind.

Stap 31: Voorbeeldspel - deel 23

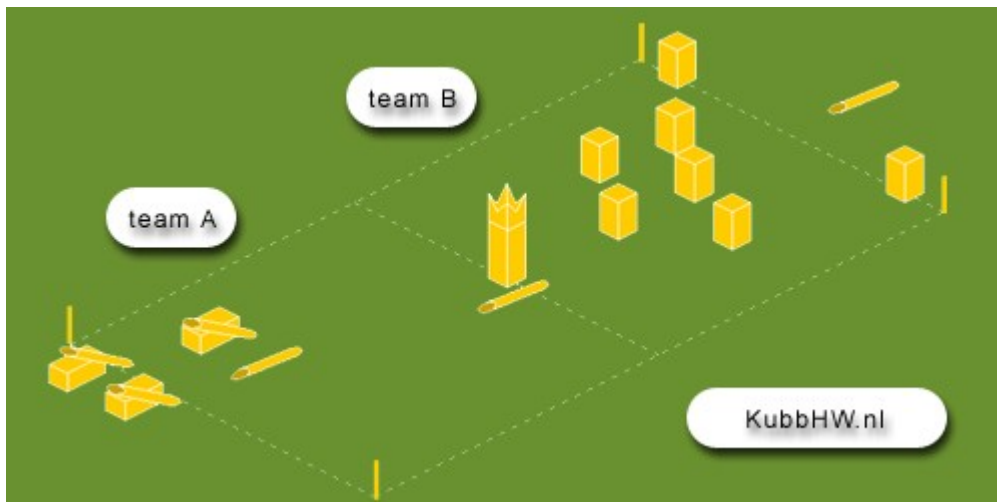


Team B mag een flink stukje oplopen, namelijk tot aan de voorste veldkubb op haar speelhelte. Team B gooit de veldkubb om en daarna ook de laatste twee basiskubbs van team A.

Nu zijn alle veldkubbs en basiskubbs van de tegenstander omgeworpen en is HET ENIGE MOMENT in het spel is aangebroken waarop een poging mag worden gedaan om de koning om te werpen.

Team B heeft daar nog twee werpstokken voor over.

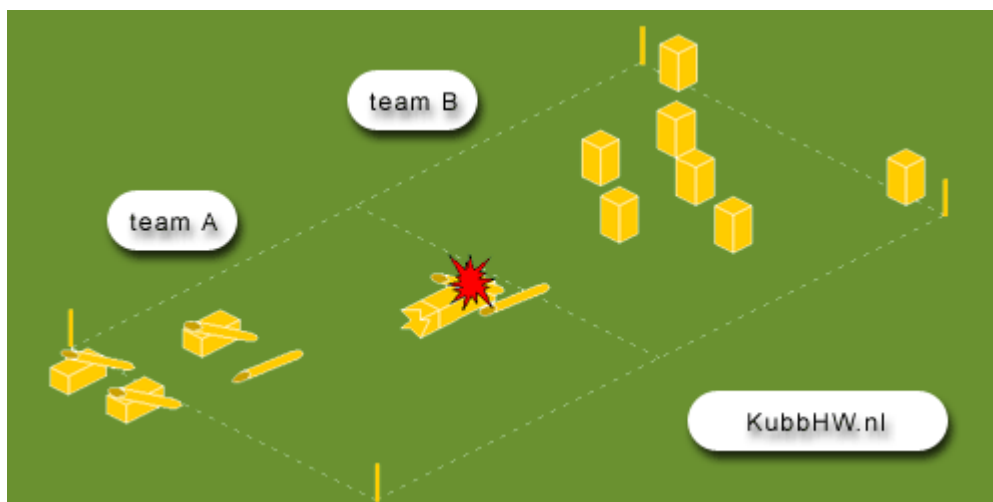
Stap 32: Voorbeeldspel - deel 24



Het gooien naar de koning gebeurt altijd vanaf de eigen basislijn.

Team B gooit een werpstok, maar mist. Gelukkig heeft team B nog een werpstok over in deze beurt.

Stap 33: Voorbeeldspel - deel 25



Met de laatste werpstok lukt het team B om de koning om te gooien. TEAM B WINT !!!

Als het team B niet was gelukt om de koning om te gooien had het spel gewoon verder gegaan. Team A had de drie omgegooide kubbs in de speel helft van team B moeten gooien, team B had deze overeind moeten zetten en team A had ze weer om moeten gooien.

Het spel gaat immers door tot één van de teams alle kubbs van de tegenstander én de koning omgooit.

Stap 34: Spelregelvariaties en alternatieve spelregels

- Om het spel gemakkelijker te maken, bijv. voor kinderen of minder geoefende spelers, kan het speelveld worden ingekort. In Duitsland is het echter weer gebruikelijk om met een speelveld van 10 meter lang te spelen.
- Als kinderen kubb spelen of als je kubb speelt, maar niet zo'n groot grasveld tot je beschikking hebt, kun je ervoor kiezen om te spelen met een kubbset met kleinere dan de in deze spelregels aangegeven maten.
- Als bijv. een volwassene tegen een kind speelt, kan de koning dichterbij het kind gezet worden of kun je het kind toestaan de werpstokken een aantal meter voor de eigen basislijn vandaan te gooien.
- Je kunt gegooide kubbs ook direct overeind zetten. Als een volgende gegooide kubb een al staande veldkubb raakt, wordt van beide kubbs een torentje gemaakt. Zo kunnen de kubbs gemakkelijker met meerdere tegelijk omgegooid worden. Eventueel kun je een limiet instellen, dat torentjes maximaal 3 kubbs hoog mogen worden.
- Je kunt het spel aanzienlijk versnellen door eenmaal omgegooid veldkubbs uit het spel te nemen en de rest van het spel niet meer mee te laten doen. Zo zijn er steeds minder kubbs in het spel.
- Je kunt doen dat als het ene team op de koning mag gooien en mist, het andere team dan direct ook een keer op de koning mag gooien vanaf de eigen basislijn en zo vanuit haast geslagen positie alsnog kan winnen.

