

BACKPACK KUBB

2-12 PLAYERS



HISTORY:

Kubb is an old Nordic game that some say the Vikings played. Due to the strategy involved, the game is also called "Viking Chess".

GAME PIECES:

6 x Batons, 10x Kubbs, 1 x King and 4 x Corner stakes

SET-UP:

Mark out a rectangle measuring 13'x 20' although you can adjust these dimensions to suit your space. Place a corner peg at each corner of the rectangle. The king is placed in the center of the field. Five kubbs are placed on each baseline. (Fig. 1) The field is now ready for play.

TO PLAY:

- 1. Players form two teams and decide which team will play first.*
- 2. The game begins with the first team (team B in fig. 2) throwing all six batons individually from behind their baseline (Baseline B), attempting to knock down as many kubbs as possible on their opponent's baseline (Baseline A).*
- 3. Once all 6 batons have been thrown, the opposing team, (team A) gathers any kubbs knocked down and throws them back across to the opposing half of the pitch (fig.3). Kubbs that are thrown back are called "field kubbs" and are placed upright by team B where ever they come to rest (fig. 4).*

Team B's turn is now finished.

Note: If a kubb comes to rest outside of the field of play, team A is allowed to throw that kubb again. If that kubb comes to rest outside the field of play a second time, it becomes a "punishment kubb", which means that Team B is allowed to place it wherever they want within one baton length of the king or marking stakes.

- 4. Team A can now throw the six batons from their baseline.*

Note:

- a. They must first attempt to knock down any field kubbs, followed by the baseline kubbs, before they can attack the king.*
- b. Any baseline kubbs that are knocked down before field kubbs, do not count and are reset.*

- 5. If Team A are unable to knock down all of Team B's kubbs followed by the king, then Team B picks up all knocked down kubbs, throws them into Team A's side of the field as field kubbs and then tries again to knock them over with the batons.*

- 6. Play continues alternating between teams.*

TO WIN:

The game is won by the team who knocks down all their opponent's field and baseline kubbs followed by the king.

ADDITIONAL DETAILS:

- 1. A team immediately loses the game if they knock down the king with a kubb or baton prior to knocking down all the kubbs.*
- 2. When throwing, it is important that batons be held by either end and not in the middle.*

3. Tosses should be made underarm end over end. Sideway throws that spin the batons horizontally like a helicopter are not permitted.
4. Throwers must keep both feet within the sidelines as defined by the corner posts.
5. Kubb can be played on grass, sand or snow with the area ideally as flat as possible, but you can always try rougher terrain for your own version to the game.
6. For an easier game, adjust the size of the field to be smaller.
7. When tossing kubbs back into your opponents half of the field, try to cluster them closer together to increase your chances of knocking down multiple kubbs with a single throw.
8. If at any time a team does not knock down all the field kubbs within their opponents half of the pitch, the other team is allowed to move up to the kubb closest to the center line and throw their batons from that new line.
9. Kubbs and batons tossed at the king are always thrown from the baseline.
10. Ideally, each team needs to have at least three players.
11. No player should throw more than two batons during each turn.
12. If a team has four or more players, it is up to the team to determine the number of batons per player in each turn. For example, for a four-player team, the batons could be distributed 2, 2, 1, and 1 or one player may sit out that turn so the baton count would be 2, 2, and 2.
13. In tournament play, matches are often best-of-three games.

If you are interested in learning more about Kubb, you can go to www.usakubb.org for information on Kubb facts, history, variations on the game and tournaments. Tell us about your games at www.outsideinsidegifts.com or on Facebook. Have Fun!

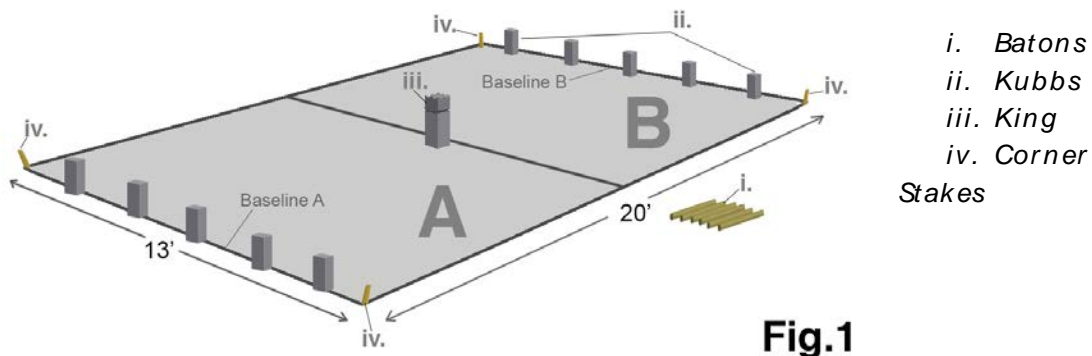


Fig.1

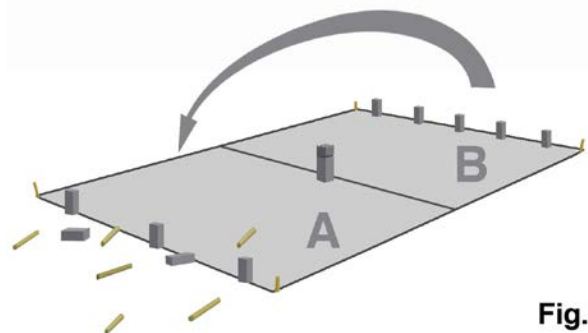


Fig. 2.

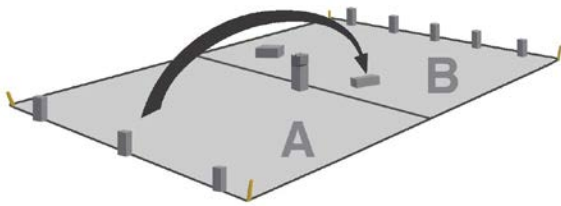


Fig. 3.

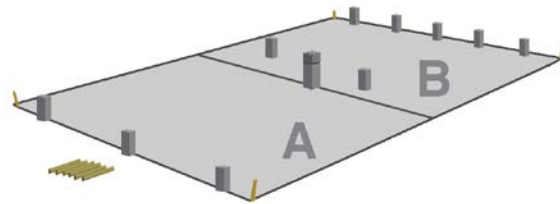


Fig. 4.



WARNING!: Please do not throw the kubbs, throwing batons or other game pieces at people or animals. Before any throw, other players and spectators must stand well to the side of the fields and out of harm's way. Throws must always be underarm. Use away from breakable objects.

KUBB- SAC À DOS

2-12 JOUEURS



HISTOIRE:

Jeu de plein air d'origine Nordique combine le jeu de quilles, le lancer de fer-à-cheval et les échecs. Parfois surnommé "jeu d'échecs viking" grâce à sa stratégie.

MISE-EN-MARCHE:

Peut être joué sur le sable, herbe ou béton, marquez un terrain de 13 x 20'. Mettre un pieu à chaque coin du rectangle. Le roi est placé au centre du jeu à mi-chemin entre les lignes de base. Une ligne imaginaire tracée par le roi et parallèle aux deux lignes de base divise le champ en deux moitiés. Les kubbs sont installés à travers chaque ligne de base, cinq de chaque côté. (Fig. 1)

BUT DU JEU:

Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons et aussi le roi.

PIÈCES DE JEU:

6 x bâtons, 10x kubbs, 1 x roi et 4 x pieux (ou marqueurs).

LE JEU:

Les équipes se choisissent un côté du terrain et déterminent qui jouera en premier. La première équipe (B, Fig. 2), lance 6 bâtons de derrière sa ligne de base en essayant de faire tomber ceux sur la ligne de base opposée. Le lancer peut être fait d'un bout ou l'autre du bâton (pas du milieu) par en dessous - faire tourner les extrémités du bâton (la première extrémité au-dessus de la seconde et ainsi de suite)

. Il n'est pas permis de lancer les bâtons en longueur. En lançant, les pieds du joueur doivent être bien placés suivant la ligne entre les pieux.

Une fois tous les bâtons lancés, la 2e équipe (A) ramasse tous les kubbs qui ont tombé et les relance vers le terrain de l'équipe B (Fig.3). Ces kubbs sont maintenant nommés 'Kubb de champs'. Équipe B doit les remettre à l'endroit, là où ils arrêtent. Équipe A est permis de lancer un kubb qui atterrit hors du terrain de jeu. Si il atterrit en dehors une 2e fois, il devient un « kubb en punition » et l'adversaire est permis de le placer où il veut - la distance d'une longueur de bâton du roi ou d'un pieu. Équipe A prend son tour. Les joueurs doivent faire tomber les kubbs de champs, ensuite les kubbs sur la ligne de base et le roi. Si les kubbs de base tombent avant les kubbs de champs, ils ne comptent pas et doivent être replacés. Si l'équipe A ne réussit pas à faire tomber tous les kubbs et le roi de l'équipe B, B ramasse tous ceux qui sont tombés et les renvoie vers le terrain A (maintenant kubbs de champs) et essayent de les faire tomber avec les bâtons. Le jeu se continue à tour de rôle.

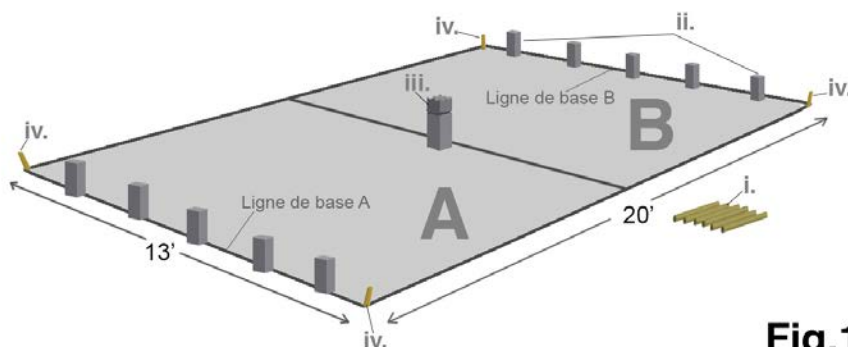
POUR GAGNER:

Le gagnant est celui qui parvient le premier, et au final seulement à faucher le roi
NB. quiconque fait tomber le roi avec un kubb ou bâton avant de faire tomber les kubbs perd le jeu.

DÉTAILS ADDITIONNELS:

1. Kubb peut être joué sur n'importe quel terrain - le plus plat possible ou au choix.
2. Pour faciliter le jeu, le terrain peut être rapetissé.
3. En lançant vos kubbs au terrain de l'adversaire, essayer de les garder proches pour améliorer vos chances d'en faire tomber en plus grands nombres avec un seul lancer.
4. Si une équipe n'arrive pas à faire tomber tous les kubbs de champs dans le terrain de l'autre équipe, l'adversaire peut s'avancer vers son kubb le plus proche du centre et lancer de cette position.
5. Pour faire tomber le roi, les kubbs et bâtons peuvent seulement être lancés de la ligne de base.
6. Idéalement, chaque équipe doit avoir 3 joueurs.
7. Idéalement, aucun joueur peut lancer plus que 2 bâtons à chaque tour.
8. Si une équipe a 4 ou plus joueurs, chaque équipe doit décider le nombre de bâtons que chaque joueur peut lancer.
9. En tournois, L'équipe victorieuse d'une série deux de trois est vainqueur.

Vous trouverez de plus amples renseignements au www.usakubb.org. Partagez vos histoires de jeu au www.outsideinsidegifts.com ou Facebook.



- i. Les Bâtons
- ii. Les Kubbs
- iii. Le Roi
- iv. Les Pieux

Fig.1

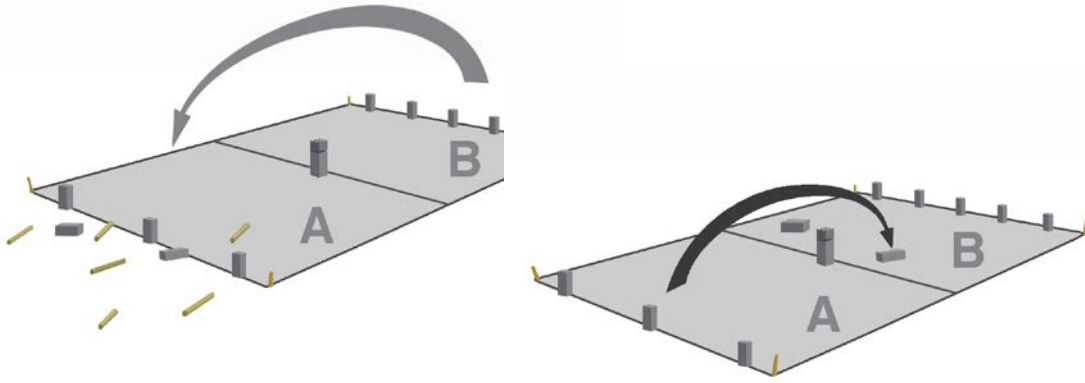


Fig. 3.

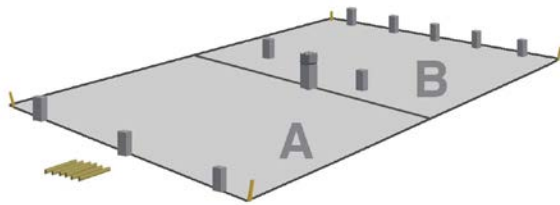


Fig. 4.



AVERTISSEMENT! *Ne pas lancer vers les personnes ou animaux . Bien s'assurer d'une bonne distance des spectateurs ou autres joueurs avant de lancer. Toujours lancer par en dessous. S'éloigner des objets fragiles.*