



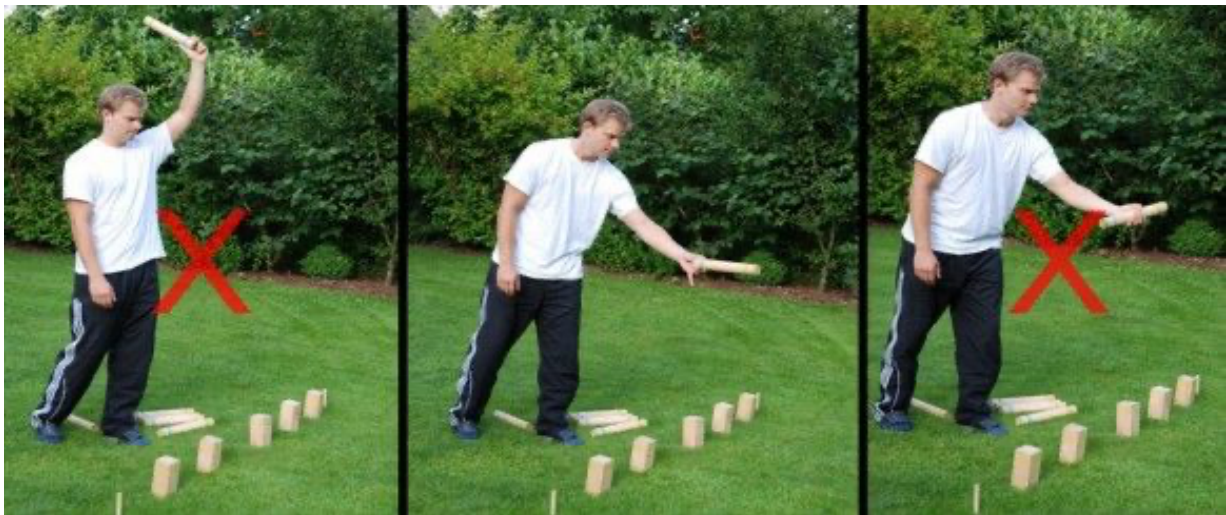
Préparation du jeu



- Former 2 équipes de min. 3 personnes.
- Mise en jeu : une personne par équipe lance 1 bâton chacun en même temps, le plus près possible du roi. L'équipe avec le bâton qui se trouve le plus près du roi peut commencer. **La première équipe lance 2 bâton , l'autre 4, puis à nouveau la première 6. A partir de là, les deux équipes jouent avec 6 bâton.** A propos : les bâtons doivent être répartis équitablement entre les joueurs.

Technique de lancer

- Le lancer se fait depuis la ligne du fond.
- Le bâton est lancé par le bas et ne doit pas tourner horizontalement. = **Ne pas faire l'"helikopeter"**
- Le bois est lancé dans le sens de la longueur et non dans le sens de la largeur = **ne pas faire l'"helicopter" !**
- Il s'agit de toucher le plus de Kubb possible de l'adversaire.
- **Les lancers non valables ne peuvent pas être répétés** (les Kubbs éventuellement renversés sont remis en place).
- **En cas de désaccord sur la validité ou non d'un lancer, le lancer est répété (idem).**



Règles du jeu

Une fois les 6 bois lancés, les Kubb renversés sont jetés dans le camp adverse :

- Le Kubb est lancé par le bas.
- Si le Kubb tombe hors du terrain, il faut relancer. S'il retombe hors du terrain une deuxième fois, l'équipe adverse peut placer le Kubb n'importe où sur son terrain.
- Distance au roi : au moins 1 longueur de bois de lancer (**ou 1 longueur de roi**).



Maintenant, l'équipe A doit d'abord toucher les Kubb's de son champ avant de pouvoir lancer les Kubb's de l'équipe B (sur la ligne de fond).

- Si un Kubb de terrain est touché, il est retiré du terrain. (= **variante de jeu plus courte**)
- Si l'équipe A n'a pas touché tous ses Kubb, la ligne de lancer se déplace jusqu'au Kubb le plus proche du roi. L'équipe B peut donc lancer à partir de là pour toucher les Kubbs adverses. (= avancer)

Lorsque tous les Kubb de son propre terrain et ceux de l'équipe adverse (sur la ligne de base) ont été renversés, on lance sur le roi, à condition qu'il reste des bois à lancer.

Règles importantes concernant le roi :

- Le roi ne peut être touché qu'à la fin, sinon le point de victoire revient à l'équipe adverse. (Exception pour les lancers pour la préparation du jeu)
- Le lancer sur le roi doit être effectué en arrière et entre les jambes.



Le vainqueur est celui qui renverse le roi en premier.

L'équipe gagnante obtient 2 points, l'équipe perdante 0 point.

Tie-break (compétitif)

Si aucun vainqueur n'a été désigné après 15 minutes, on passe au tie-break. Les autres bâtons peuvent encore être joués. Les deux équipes effectuent un lancer du roi - de manière analogue à la préparation du jeu. Le vainqueur du lancer du roi peut retirer un plot du jeu. Ensuite, l'autre équipe continue à jouer avec 6 bâtons. Si le roi ne tombe pas après ces 6 lancers, un autre plot est retiré du jeu. Et ainsi de suite. (chaque fois après 6 bâtons -> -1 plot).

Match nul

Si aucun vainqueur n'est désigné après 5 minutes supplémentaires, le match se termine par un match nul. Les deux équipes obtiennent 1 point.

😊 Bien du plaisir 😊

