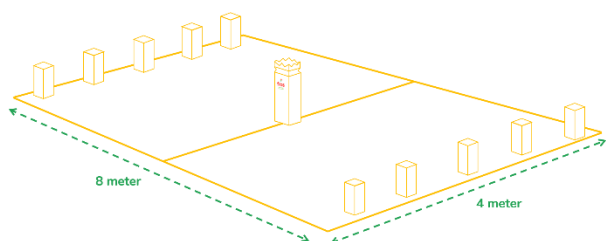
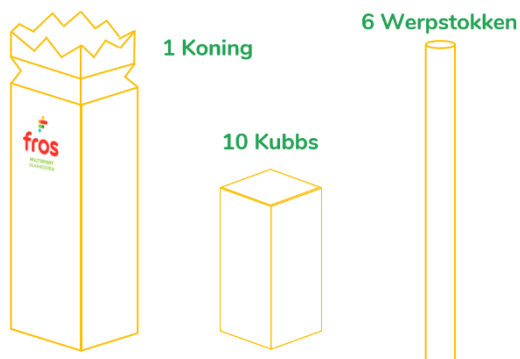


Spelregels Kubb

Spreekt zo'n spelletje kubb jouw wel aan maar weet je niet waar te beginnen? Hieronder leggen we je kort uit wat je nodig hebt en wat de spelregels zijn van kubb.

1. Benodigdheden

Wat heb je nodig om kubb te spelen? Je hebt 1 koning, 10 kubbs en 6 werpstokken nodig.



(denkbeeldige) achterlijn (4m). Dit zijn de basiskubbs. Plaats de koning in het midden van het veld (midden van de denkbeeldige middenlijn).

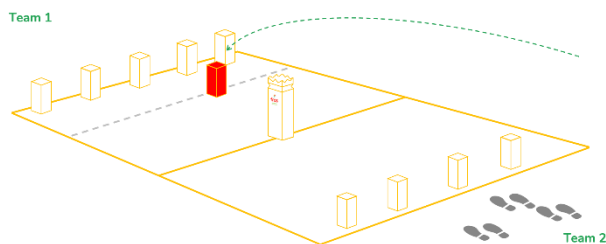
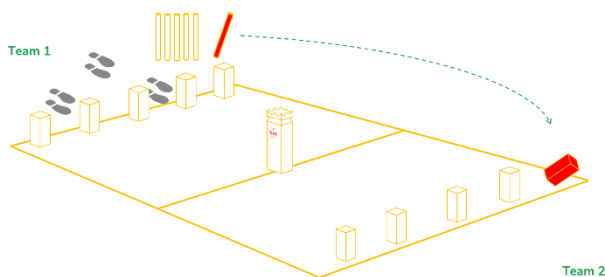
2. Het speelveld klaarzetten

Alvorens je kan starten, moet je het veld klaarzetten. Zet een speelveld uit van 8 meter lang en 4 à 5 meter breed. Als je met jongeren kinderen speelt, kan je het veld eventueel een beetje verkleinen. Plaats vijf kubbs op elke

Wie mag er beginnen? Om te bepalen welk team mag beginnen, werpt elk team één werpstok richting de koning. Het team dat het dichtst tot bij de koning gooit, zonder hem over te werpen, mag beginnen.

3. Mik op de achterste kubbs

Vanaf de achterlijn probeert team 1 met zijn 6 werpstokken de kubbs op de achterlijn van team 2 omver te werpen.

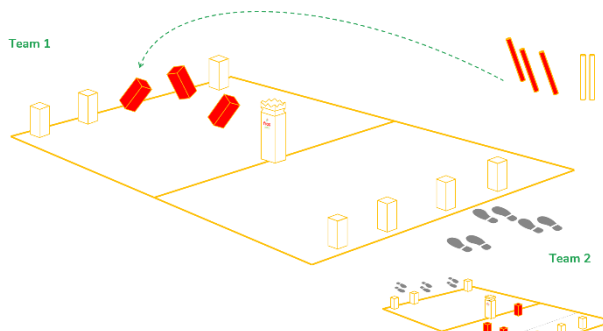


Team 2 gooit nadien alle kubbs die team 1 omver heeft kunnen werpen, in het speelveld van team 1. De kubbs moeten landen tussen de middenlijn en de achterlijn van team 1. Nadat alle kubbs geworpen zijn, worden ze rechtgezet op de plaats waar ze geland zijn. Opgelet: gooi je de koning omver? Dan heb je het spel verloren.

4. Eigen kubbs eerst

Team 2 is nu aan zet maar moet eerst de eigen kubbs die in het veld van team 1 staan omgooien. Pas nadien mogen ze weer mikken op de kubbs op de achterlijn van team 1.

Als team 2 er niet in slaag om alle kubbs om te gooien die in het veld van team 1 staan, mag team 1 net zo ver het veld in komen, als de kubbs zich bevindt in het terrein. De achterlijn van team 1 schuift als het ware een beetje dichters op richting de koning. Vanaf dan mag team 1 telkens van daaruit proberen gooien, net zo lang tot de Kubb wel wordt omgegooid.



Het spel winnen

Zo gaat het spel – voor een tijdje – verder. De finale gaat van start wanneer een team alle kubbs van het andere team omver kan werpen. Vanaf dan mag dit team op de koning richten. Kan je de koning omver werpen? Dan win je het spel! Valt de koning al voor je alle andere kubbs omver hebt gegooid? Dan verlies je het spel.

Veel spelplezier!