

Allgemeines

Ziel ist es, in einem Spielzug mit den Wurfhölzern zuerst alle gegnerischen Kubbs und danach von der Grundlinie mit dem ersten Versuch den König umzuwerfen. Wer den König vorher absichtlich oder in einer Spielaktion mit einem Spielelement zu Fall bringt, hat sofort verloren.

Bei der EM3 bilden pro Satz, 3 bis 6 gleichbleibende Spieler ein Team. Bei der EM6 sind es 6 gleichbleibende Spieler.

Die Spielelemente haben folgende Breitenmaße: 1 König 9 cm, 10 Kubbs 7 cm und 6 Wurfhölzer 4,4 cm.

Eck- und Mittelpflöcke sind nur eine Orientierungshilfe und können daher durch das agierende Team kurzzeitig entfernt werden.

Das Spielfeld ist 5 x 8 Meter.

Beginn des Spiels

Aus jedem Team wirft gleichzeitig ein Spieler von einer Grundlinie ein Wurfholz zum König. Das Team dessen Wurfholz näher am König landet, darf entweder die Spielfeldseite wählen oder bestimmen welches Team beginnt. Das andere Team entscheidet über das Verbleibende. Ein Team was dabei den König umwirft, verliert nur das Anwerfen.

Bei weiteren Sätzen erfolgt jeweils ein Seitenwechsel und das andere Team beginnt.

Das Werfen der Wurfhölzer

Das startende Team beginnt mit 2 Wurfhölzern. Das zweite Team beginnt mit 4 Wurfhölzern. Danach wird mit 6 Wurfhölzern gespielt.

Alle Teammitglieder müssen soweit möglich, die gleiche Anzahl an Wurfhölzern werfen. Die Wurfrolle ist frei wählbar.

Die Wurfhölzer werden grundsätzlich von der eigenen Grundlinie aus geworfen. Hat jedoch das gegnerische Team nicht alle Feldkubbs abgeworfen, entsteht eine neue Wurflinie von dem Feldkubb aus, welcher der Mittellinie am nächsten ist. Die Wurflinie darf nicht aufgrund der Wurfbewegung mit den Füßen überquert werden. Der Werfer muss innerhalb der verlängerten Seitenlinien stehen.

Die Wurfhölzer müssen von unten geworfen werden. Ihr horizontaler Winkel in Flugrichtung darf maximal 45° betragen bevor sie ein Ziel oder den Boden berühren. Fehlerhafte Würfe werden nicht wiederholt. Dabei umgeworfene Ziele sind sofort möglichst am bisherigen Platz aufzustellen.

Basiskubbs dürfen nur umgeworfen werden, wenn alle Feldkubbs spätestens mit demselben Wurf gefällt werden. Vorzeitig umgeworfene Basiskubbs werden am bisherigen Platz wieder aufgestellt nachdem der Spielzug beendet ist.

Das Einwerfen der Kubbs

Die vom Gegner abgeworfenen Kubbs sind immer von der eigenen Grundlinie in das gegnerische Feld einzuwerfen. Dabei werden in jedem Spielzug die Kubbs soweit möglich, gleichmäßig auf mindestens 3 Teammitglieder aufgeteilt. Die Wurfrolle ist frei wählbar.

Kubbs können in das Feld hinein- und herausgestoßen werden.

Kubbs sind gültig eingeworfen, wenn sie nach dem Aufstellen mit mindestens 50 % ihrer Grundfläche im gegnerischen Spielfeld stehen würden. Die Seitenlinien verlaufen durch die Mitte der Eck- und Mittelpflöcke.

Zuerst sind alle einzuwerfenden Kubbs nacheinander zu werfen. Anschließend sind die nach dem ersten Einwerfen ungültig liegende Kubbs durch den Verursacher ein zweites Mal zu werfen. Kubbs die nach dem zweiten Einwerfen ungültig sind, werden vom gegnerischen Team eingeworfen. Dies erfolgt einmal von der Grundlinie des einwerfenden Teams. Sollten die Kubbs wiederum ungültig liegen bleiben, werfen beide Teams solange abwechselnd bis diese gültig liegen bleiben.

Das Aufstellen der Kubbs

Eingeworfene Kubbs werden vom Gegner über eine der beiden kurzen Kanten ins Spielfeld aufgeklappt. Wird eine Aufstellfläche blockiert, dann ist die nächstmögliche gültige Aufstellfläche zu nutzen. Ein Hinlegen und erneutes Aufstellen in die andere Richtung sowie ein Anheben oder Drehen des Kubbs ist grundsätzlich nicht erlaubt.

Fallen beim Einwerfen Kubbs, die bereits in der gegnerischen Spielhälfte standen, dann sind diese am neuen Platz aufzuklappen. Kubbs die in der eigenen Spielhälfte standen und Basiskubbs sind am bisherigen Platz aufzustellen.

Vom Gegner eingeworfene Kubbs sind mit dem Mindestabstand einer Wurfholzlänge vom König aufzustellen.

Zuletzt werden gültige Kubbs, die nicht den Boden berührten, vom Einwerfer an einer beliebigen gültigen Position aufgestellt.

Schief stehende Kubbs können 10 Sekunden nach Ende eines Spielzuges wieder senkrecht gestellt werden.

Besondere Situationen

Kubbs gelten auch als umgeworfen, wenn sie mit mehr als 50 % aus dem Spielfeld geschoben wurden (nicht bei Basiskubbs), sich nach einem Überschlag wieder aufrichten oder nur noch von einem anderen Spielelement gestützt werden.

Auch störende oder scheinbar stützende Spielelemente dürfen vor dem Wurf nicht bewegt werden.

Eindeutig aus Versehen fallengelassene Spielelemente gelten nicht als geworfen.

Sollten Ziele eigenmächtig umfallen, werden diese am bisherigen Platz sofort wieder aufgestellt.

Tie-Break-Regel

In Ausnahmefällen kann es zum Einsatz der Tie-Break-Regel kommen. Dabei wird ab einer festgelegten Spielzeit je Spielzug ein gegnerischer Kubb gänzlich aus dem Spiel genommen. Dies erfolgt jeweils direkt vor dem Werfen der Wurfhölzer und betrifft den sich am nächsten zur gegnerischen Basislinie befindlichen Kubb. Sind mehrere Basiskubbs vorhanden, kann das passive Team einen Basiskubb frei wählen. Das Team, das den Satz begonnen hat, darf als erstes einen gegnerischen Kubb entfernen. Während des Tie-Breaks dürfen alle verbleibenden Wurfhölzer auf den König geworfen werden.