

Allgemeines

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

Die Spieler dürfen nur für ein Team antreten. Je Satz treten pro Team 3 bis 6 (EM6 6) gleichbleibende Spieler an.

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 Auswerfen.

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

Das Werfen der Wurfhölzer

Das startende Team hat 2 Wurfhölzer. Das andere Team beginnt mit 4 Wurfhölzern. Danach wird mit 6 Wurfhölzern gespielt.

Alle Teammitglieder müssen soweit möglich, die gleiche Anzahl an Wurfhölzern werfen. Die Wurfreihe 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 Abwurfreihe von dem Feldkubb aus, welcher der Mittellinie am nächsten ist. Die Abwurfreihe und die verlängerten Seitenlinien dürfen nicht infolge der Wurfbewegung mit den Füßen überquert werden.

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.

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 Wurfreihe ist frei wählbar.

Kubbs können in das Feld hinein- und herausgestoßen werden.

Kubbs sind gültig eingeworfen, wenn sie nach dem Aufstellen mit 100 % ihrer Grundfläche im gegnerischen Spielfeld stehen würden. Die Seitenlinien verlaufen an den Außenkanten der Eck- und Mittelpflöcke.

Die nach der ersten Einwurfrunde ungültig liegegebliebenen Kubbs sind durch den Verursacher ein zweites Mal zu werfen. Kubbs die auch nach der zweiten Einwurfrunde 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 geblieben sind.

Das Aufstellen der Kubbs

Eingeworfene Kubbs werden vom Gegner über eine der beiden kurzen Kanten ins gegnerische 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 Feldkubbs um, die bereits in der gegnerischen Spielhälfte standen, dann sind diese am neuen Platz aufzuklappen. Kubbs die in der eigenen Spielhälfte standen, sind sofort am bisherigen Platz aufzustellen.

Vom Gegner eingeworfene Kubbs sind mit dem Mindestabstand einer Wurfhölzlinge 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

Vorzeitig umgeworfene Basiskubbs werden am bisherigen Platz wieder aufgestellt nachdem der Spielzug beendet ist.

Kubbs gelten auch als umgeworfen, wenn sie teilweise 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

Aus Zeitgründen 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. Bei weiteren Tie-Breaks geht dieser Vorteil jeweils aufs andere Team über.

Während eines Tie-Breaks dürfen alle verbleibenden Wurfhölzer auf den König geworfen werden.