KUBB

Contenu :

10 Kubbs (Morceaux de bois rectangulaires).
1 Roi (bloc en bois plus grand que les Kubbs).
6 bâtons (de forme cylindrique).
4 piquets ou marqueurs permettant de délimiter le terrain.

Nombre de joueurs : 2 équipes de 1 à 6 joueurs chacune

Historique :

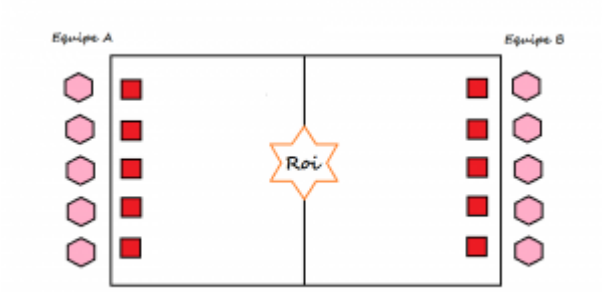
Les origines du Kubb sont incertaines. Le faire remonter aux vikings reste folklorique et on ne peut parler de Kubb dans sa forme actuelle que depuis le début du XXème siècle.
L'histoire commencerait sur une île suédoise de la mer baltique, Gotland, terre de légendes et endroit parfait pour planter le décor de la pratique du Kubb.

But du jeu :

Renverser tous les Kubbs adverses puis le Roi.

Préparation :

Pour **jouer au kubb**, il est nécessaire d'avoir de l'espace. Il faut privilégier un terrain en herbe pour éviter de détériorer les pièces en bois. Il est également possible de jouer sur le sable.
Pour débuter une partie, il faut former deux équipes de joueurs. Le terrain doit être délimité par 4 piquets ou autres marqueurs. Il mesure généralement 5 mètres de largeur et 8 mètres de longueur.
Le roi, pièce commune aux deux équipes, est placé au milieu de l'aire de jeu. Les joueurs quant à eux se placent de chaque côté du terrain. On place 5 kubbs de chaque côté, juste devant la ligne de camp de chaque équipe.



Siège social
1 allée de l'entre-deux-mers
33560 Carbon-Blanc
05 35 38 25 63

Association Ô fil du jeu

www.ludothequeofildujeu.org

Antenne de Floirac
4 avenue Camille Pelletan
33270 Floirac
05 56 32 38 73

Ô fil du jeu

Déroulement de la partie :

Pour décider qui commence la partie, chaque équipe lance un bâton au plus près du roi sans le faire tomber.

Depuis sa ligne de base, l'équipe A jette ses 6 bâtons en tentant de renverser les kubbs B. Ceux renversés sont alors ramassés et jetés par l'équipe B, depuis sa ligne de base, dans la partie de terrain A. Tous les kubbs lancés sont alors remis debout à l'endroit où ils ont été jetés. On les appelle les kubbs de champ.

L'équipe B lance alors les 6 bâtons. Si des kubbs de champ existent dans le terrain A, l'équipe B a l'obligation de les faire tous tomber avant de pouvoir tenter de faire tomber des kubbs de base A. Les kubbs renversés (de champ et de base) sont alors relancés par l'équipe A dans le camp B.

Les équipes jouent ainsi alternativement, en lançant à chaque fois les kubbs renversés, puis les 6 bâtons.

Si par erreur, un kubb de base est renversé alors que des kubbs de champ restent encore debout, il est simplement relevé.
Si un kubb lancé vient à faire tomber un kubb de champ, on relève celui-ci à l'endroit où il se trouvait et on regroupe les 2 kubbs (ils sont alors plus faciles à faire chuter).

A la fin des lancers de l'équipe A, si l'équipe B possède encore des kubbs de champ debouts, le kubb le plus proche du roi dans sa partie de terrain représente alors la ligne de tir pour l'équipe B.

Dès qu'une équipe a fait tomber tous les kubbs adverses, elle peut alors tenter de renverser le roi avec les bâtons qu'il lui reste.
Si, au cours du jeu, le roi est renversé accidentellement, l'équipe fautive perd la partie.

Fin du jeu :

La première équipe à renverser le roi remporte la **partie de kubb**.

Règle simplifiée :

Pour que le jeu dure moins longtemps et soit plus simple, vous pouvez décider que les kubbs de champ dégommés soient retirés du jeu.

Siège social
1 allée de l'entre-deux-mers
33560 Carbon-Blanc
05 35 38 25 63

Association Ô fil du jeu

www.ludothequeofildujeu.org

Antenne de Floirac
4 avenue Camille Pelletan
33270 Floirac
05 56 32 38 73