

www.algaspel.se

© BRIO/ALGA, Sweden 2010



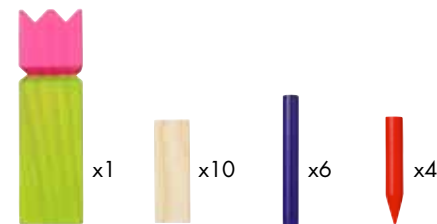
# junior KUBB

## SE Regler för Junior Kubb

Från 4 år. Speltid ca 20 minuter

Innehåll:

- 1 st. Kung (Grön med rosa knopp)
- 10 st. Kubbar (Träfärgade)
- 6 st. Kastpinnar (Lila)
- 4 st. Hörnpinnar (Röda)



Varje spelare/lag får 5 kubbar och 1 hörnpinne. Spelarna börjar med att sätta ner sin hörnpinne som markerar var spelaren ska stå och kasta. Det bör vara minst 2 meters mellanrum mellan lagens hörnpinnor.

Från hörnpinnen placeras kubbar ut i sicksack med ca 1 meters mellanrum. I slutet av raderna sätts kungen i mitten, också med ca 1 meters mellanrum från de två sista kubbar. När detta är gjort ställer sig spelarna bredvid sin hörnpinne. Kom överrens om vilket lag som ska börjar och fördela de 6 kastpinnarna så jämt som möjligt mellan spelarna i laget.

När alla kastpinnarna är kastade, vilka ligger kvar på spelplanen tills alla har kastat, är det andra lagets tur osv.

Det gäller att i tur och ordning få ner alla sina kubbar före det andra laget. Det blir svårare och svårare eftersom spelaren måste stå kvar på samma ställe som när han/hon började. Skulle man råka få ner en kubb som inte står på tur ställer man upp den igen.

Råkar man få ner kungen innan det egna lagets kubbar är nere förlorar laget. Vinner gör det lag som först fått ner alla sina kubbar samt kungen.

Spelvariant, lätt

Som grundreglerna fast med nedan förändring. När den första kubben är fälld får spelarna gå fram och ställa sig där för att kasta på nästa kubb osv. På detta sätt blir avståndet till kubbarna alltid lika långt till skillnad från grundreglerna där avståndet växer hela tiden.

## NO Regler for Junior Kubb

Fra 4 år. Spilletid ca 20 minutter

Inneholder:

- 1 stk. Konge (grønn med rosa topp)
- 10 stk. Kubber (trefarget)
- 6 stk Kastepinner (lilla)
- 4 stk. Hjørnepinner (røde)

Hver spiller/lag får 5 kubber og 1 hjørnepinne. Spillerne begynner med å sette ned sin hjørnepinne som markerer hvor spilleren skal stå og kaste. Det bør være minst 2 meters mellomrom mellom lagenes hjørnepinne.

Fra hjørnepinnen plasseres kubbene ut i siksakk med ca 1 meters mellomrom. I slutten av radene settes kongen i midten, også med ca 1 meters mellomrom fra de to siste kubbene. Når dette er gjort stiller spillerne seg ved siden av sin hjørnepinne. Bli enige om hvilket lag som skal begynne og fordele de 6 kastepinnene så jevnt som mulig mellom spillerne på laget. Når alle kastepinnene er kastet, hvilke ligger igjen på spillplanen inntil alle har kastet, er det andre lagets tur osv.

Det gjelder i tur og orden å få ned alle sine kubber før det andre laget. Det blir vanskeligere og vanskeligere ettersom spilleren må stå på samme sted som når han/hun begynte. Skulle man få ned en kubb som ikke står for tur stiller man denne opp igjen.

Skulle man få ned kongen før eget lags kubber er nede taper laget. Vinner gjør det laget som først får ned alle sine kubber inkludert kongen.

Spillevariant, lett

Som grunnreglene men med disse forandringene: Når den første kubb er felt får spillerne gå fram og stille seg der for å kaste på neste kubb osv. På denne måten blir avstanden til kubbene alltid like lang til forskjell fra grunnreglene hvor avstanden øker hele tiden.

## DK Regler for Junior Kubb

Fra 4 år. Spilletid ca. 20 min.

Indhold:

- 1 konge (grøn med pink hoved)
- 10 kubb'er (træfarvede)
- 6 kastepinde (lilla)
- 4 startpinde (røde) (bruges som hjørnepinde i alm. Kubb)

Hver spiller/hvert hold får 5 kubb'er og 1 startpind. Spillerne begynder med at sætte deres startpind ned i græsset, og denne markerer hvor spillerne skal stå og kaste. Der bør være mindst 2 meters mellemrum mellem holdenes startpinde.

Fra startpinden stilles kubb'erne ud i siksak med ca. 1 meters mellemrum. I slutningen af rækkerne sættes kongen i midten, også med ca. 1 meters mellemrum fra de to sidste kubb'er. Når dette er gjort, stiller spillerne sig ved siden af deres startpind. Bliv enige om hvilket hold der skal begynde og fordel de 6 kastepinde så ligeligt som muligt blandt spillerne på holdet. Når et hold har kastet alle deres kastepinde, går turen over til det andet hold. Kastepindene skal blive liggende, indtil alle er kastet.

Det gælder om at få væltet alle sine kubb'er i rækkefølge en efter en før det andet hold. Det bliver sværere og sværere at ramme, da spillerne skal blive stående på samme sted, som da de begyndte. Skulle man få væltet en kubb, der ikke står først for i rækkefølgen, rejser man den op igen.

Kommer et hold til at vælte kongen, inden alle holdets kubb'er er væltet, taber holdet. Vinder er det hold, der først får væltet alle sine kubb'er og derefter kongen.

Spilvariant, let

Som grundreglerne men med følgende ændringer:

Når den første kubb er væltet, må spillerne gå frem og stille sig der for at kaste mod næste kubb osv. På denne måde bliver afstanden til kubb'erne altid lige lang til forskel fra grundreglerne, hvor afstanden vokser hele tiden.

## FI Junior Kubb pelisäännöt

Yli 4-vuotiaille. Peliaika noin 20 minuuttia

Sisältö:

- Kuningas (kaksivärinen)
- 10 kubb-palikkaa (puunväriset)
- 6 heittopalikkaa (liilat)
- 4 kulmapalikkaa (punaiset)

Kumpikin pelaaja/joukkue saa 5 kubb-palikkaa ja yhden kulmapalikan. Pelaajat aloittavat asettamalla kulmapalikkansa maahan paikkaan, jossa he jatkossa seisovat ja heittävät. Pelaajien/joukkueiden kulmapalikkoiden pitää olla vähintään 2 metrin etäisyydellä toisistaan.

Noin metrin päähän kulmapalikasta asetetaan ensimmäinen kubb-palikka ja seuraavat siksak-muotoon metrin etäisyydelle toisistaan. Palikkaajonojen päähän asetetaan kuningas keskelle noin metrin etäisyydelle kahdesta viimeisestä kubb-palikasta. Kun tämä on tehty, pelaajat asettuvat kulmapalikkansa viereen. Pelaajat valitsevat yhdessä aloittavan joukkueen ja jakavat heittopalikat mahdollisimman tasaisesti pelaajien kesken. Kun joukkue on heittänyt kaikki heittopalikkansa, on toisen joukkueen vuoro. Heittopalikat odottavat maassa, kunnes kaikki pelaajat ovat heittäneet palikkansa.

Pelaajan/joukkueen on kaadettava kubb-palikkansa oikeassa järjestyksessä ennen toista pelaajaa/joukkueita. Heittäminen vaikeutuu koko ajan, koska pelaajat heittävät palikoita aloituspisteestä ja välimatka kohteeseen kasvaa koko ajan. Jos pelaaja/joukkue kaataa kubb-palikan, joka ei ole seuraavana vuorossa, se nostetaan takaisin pystyyn.

Jos pelaaja/joukkue kaataa kuninkaan ennen kuin kaikki kubb-palikat on kaadettu, joukkue häviää pelin. Pelin voittaa se pelaaja/joukkue, joka ensimmäisenä kaataa kaikki kubb-palikat ja kuninkaan oikeassa järjestyksessä.

Pelivaihtoehto, helppo

Noudata perussääntöjä seuraavin muutoksin. Kun ensimmäinen kubb on kaatunut, pelaajat siirtyvät heittämään seuraavan heiton sen luota jne. Näin välimatka kubb-palikoihin pysyy aina yhtä pitkänä erona perussääntöihin, joissa välimatka kasvaa koko ajan.

## GB Rules for Junior Kubb

From 4 years. Running time about 20 minutes

Contents:

- 1 King (Green with pink flowers)
- 10 Kubbs (Wood)
- 6 Throwing Sticks (Purple)
- 4 Corner Pins (Red)

Each player/team gets 5 kubbs and a corner pin. Players begin by putting down the corner pin to mark the corner where the player must stand and toss. There should be at least two meters between the team's corner pins.

From the corner pin the kubbs are placed into a zigzag of about one meter intervals. At the end of the lines the king is placed in the center, also with about one meter intervals from the last two kubbs are. Once this is done the players stand next to their corner pin. Decide which team will go first and distribute the 6 throwing sticks as evenly as possible between the players in the team. When all throwing sticks are tossed, which remains on the board until all have been tossed, it is the other team's turn and so on.

You need to knock over all your kubbs before the other team. It becomes harder and harder as the player must remain on the same spot as when he/she started. If you happen to knock over a kubb that is not next, you put it back up again.

If you happen to knock over the king before your own team's kubbs are down the team loses. The winner is the team that first knocks over all their kubbs and then their king.

Game variant, easy

Same as the ground rules but with the following change. When the first kubb is knocked over, the players move to the first kubbs position to toss the next kubb and so on. In this way, the distance to the kubbs is always the same distance as opposed to the basic rules in which the distance is growing all the time.