

Déroulement de la partie :

1- L'équipe A lance ses six bâtons (depuis sa ligne de base) afin de renverser les kubbs de base de l'équipe B. Il faut attendre d'avoir lancé les six bâtons avant de les ramasser.

2 - L'équipe B ramasse les kubbs de bases renversés et les lance dans l'aire de jeu de l'équipe A (les kubbs renversés sont toujours lancés depuis sa ligne de base). En cas d'échec, un deuxième lancer est autorisé, en cas de deuxième échec l'équipe A place le Kubb où elle veut dans son aire de jeu (à au moins « un bâton » de distance du roi). Si un kubb lancé touche directement (sans rouler ni rebondir) un autre kubb qui a été lancé pendant cette phase de jeu, les kubbs doivent être placés côte à côte parallèlement à la ligne de base (ou superposés de façon à faire une tour, option à prendre en début de partie)

3 - L'équipe A redresse les kubbs qui ont été lancés dans son terrain (sans les déplacer)

4 - L'équipe B lance les six bâtons afin de renverser les kubbs de terrain dans le terrain de l'équipe A, puis les kubbs de base (si tous les kubbs de terrain ont été renversés). Si un kubb de base est renversé alors qu'il reste des kubbs de terrain debout, celui-ci est relevé immédiatement.

5- L'équipe A lance à son tour les kubbs renversés, dans l'aire de jeu de l'équipe B, puis lance ses six bâtons depuis sa ligne de base **ou** s'il reste des kubbs de terrain debout dans son camp depuis la ligne « virtuelle » indiquée par le kubb de terrain le plus proche de a ligne médiane.

6- Et ainsi de suite...

7 -Si au cours de la partie, une équipe a renversé tous les kubbs (de terrain et de base) du terrain adverse, et qu'il lui reste des bâtons, elle peut alors essayer de renverser le roi (toujours à partir de sa ligne de base), si elle y parvient, elle remporte la partie.



Géoludie

Un Monde de Jeux



Livret de règles

Kubb

Jeu d'adresse
Suède
2 à 12 joueurs

Le KUBB (briques de bois) est un jeu traditionnel Scandinave, il serait originaire de l'île de Gotland (Île Suédoise de la mer Baltique).

Ses origines ne sont pas précisément datées, ce jeu serait tout de même joué depuis plus de mille ans.

Il se serait répandu en Europe au cours du XIV^e siècle pour tomber ensuite progressivement dans l'oubli.

En 1999, des passionnés ont redonné vie à ce jeu avant qu'il ne disparaisse complètement, il connaît aujourd'hui une nouvelle jeunesse, un championnat du monde est même organisé sur son île natale.

Le Kubb est un jeu simple difficile à expliquer, jouez avec la règle à vos côtés, en cinq minutes, vous aurez tout compris...

CONTENU

DANS UN SAC EN TISSU :

UN ROI

10 KUBB

4 PIQUETS

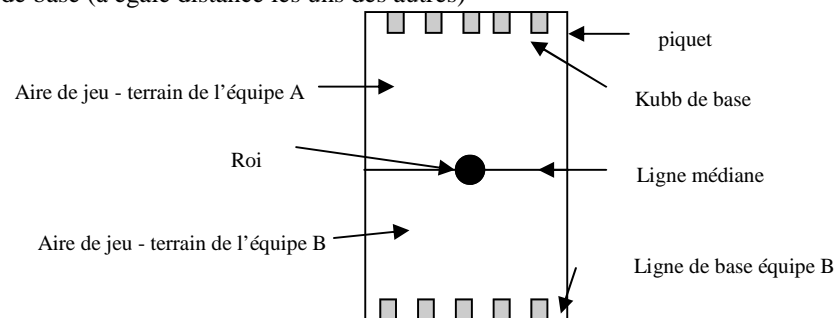
6 BÂTONS DE LANCER

Objectif : Deux équipes (de 1 à 6 personnes) s'affrontent pour la conquête du roi. (après avoir fait tomber tous les Kubbs de l'adversaire)

Disposition de départ : Il convient tout d'abord de délimiter un terrain de jeu rectangulaire, les quatre piquets doivent être plantés aux angles de la surface de jeu.

La taille « officielle » du terrain est de 6 m x 10 m, nous vous conseillons toutefois de le pratiquer (tout au moins pour vos premières parties et/ou si vous jouez avec des enfants) sur un terrain de 5m x 8m.

Le Roi est placé au milieu de la ligne médiane, chaque équipe dispose 5 kubbs sur sa ligne de base (à égale distance les uns des autres)



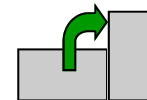
LEXIQUE ET PRINCIPES DE BASE :

Kubb de base : tout kubb se situant sur la ligne de base d'une équipe

Kubb de terrain : tout kubb qui se situe dans la zone de jeu

- Il est interdit de renverser un kubb de base de l'adversaire tant qu'il reste au moins un kubb de terrain debout dans le terrain de l'adversaire.
- L'équipe qui renverse le roi alors qu'il reste au moins un Kubb (de terrain ou de base) debout dans le terrain adverse perd la partie.

- Un kubb lancé doit être relevé sans être déplacé :



- Le bâton doit être saisi par une de ses extrémités, il doit être lancé du bas vers le haut sans rotation latérale.

La seule façon correcte de lancer est le « tir en cloche », le mouvement du bras est du bas vers le haut sans mouvement latéral :

