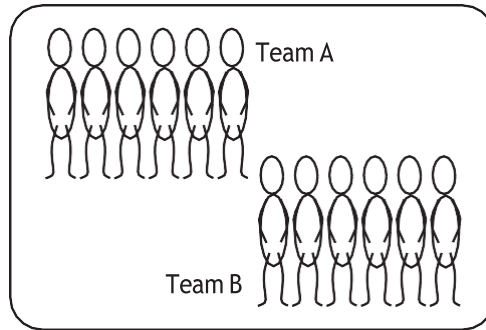
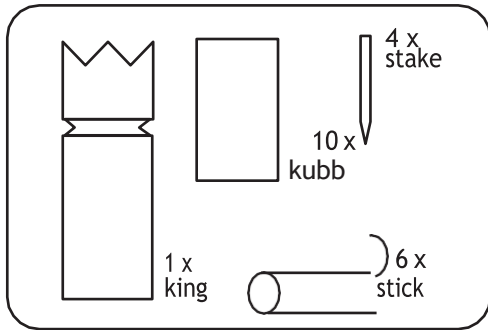




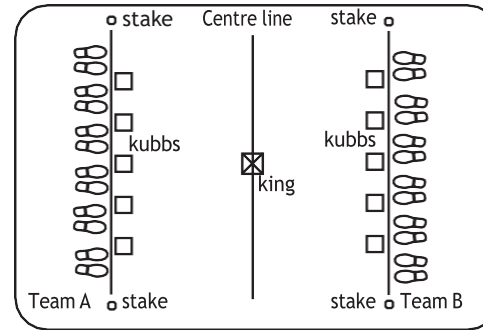
# Kubb - Viking sakk

GA390  
7086

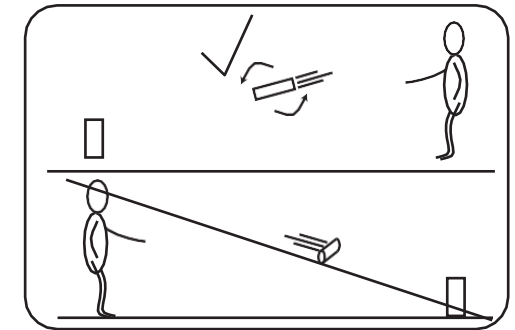
Tisztítása: Nedves törlőkendővel. Figyelmeztetés: Fulladásveszélyes



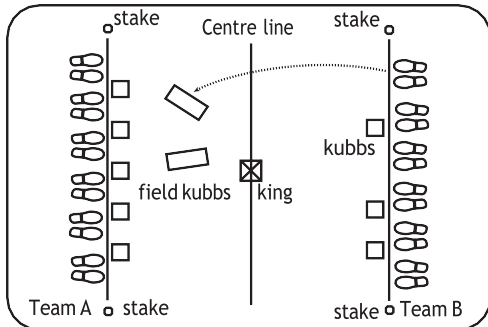
A Kubbotis két csapat játsza. Mindegyik csapatnak van legalább egy tagja.



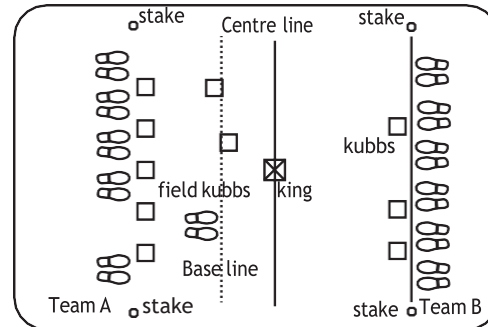
Cölöpökkel jelöljétek ki egy téglalap alakú, 5 x 8 méteres mezőt. Helyezd a királyt a mező közepére. Helyezz 5 kubbót egy sorba a mező mindkét végén. A játékosok a kubbjaik mögött állnak.



Az A csapat a hat botot az alapvonalról dobja, ellenfelük sorakozó kubbjaira. A dobásokat alulról kell végezni, és a botoknak a végükön kell pörögniük. A botokat nem szabad túldobni, oldalra dobni vagy oldalra forgatni (helikopter).



Az A csapat által sikeresen leütött Kubbotkat a B csapat az A csapat téréfelére dobja, és függőlegesen helyezi el őket. Ezeket az újonnan dobott Kubbotkat terepi Kubbotknak nevezik.



A játék ezután gazdát cserél, és a B csapat dobja a botokat az A csapat Kubbjáival, de le kell ütnie minden álló terepi kubbót. Ismét minden lebuktatott Kubbot visszadobnak a mező másik felére, és függőlegesen helyezik el. Ha bármelyik csapat nem dönti le az összes terepi Kubbot, mielőtt a körük véget ér, a középvonalhoz legközelebb eső Kubbot most az ellenkező csapatok alapvonalát képviseli, és a dobók felállhatnak erre a vonalra, hogy ellenfeleik Kubbjait dobják.



A játék így folytatódik mindaddig, amíg egy csapat le nem tudja ütni az egyik oldalon lévő összes Kubbot (mind a terepi, mind az alapvonalon lévő Kubbotkat). Akkor megpróbálják megdönteni a királyt. Ha egy csapat sikeresen megbuktatja a királyt, akkor megnyerte a játékot. Ha a játék során bármikor a királyt véletlenül, akár egy újonnan dobott Kubbot is leüti, a vetkes csapat azonnal elveszíti a játékot.

