

Kubb Règles du jeu



But du jeu :

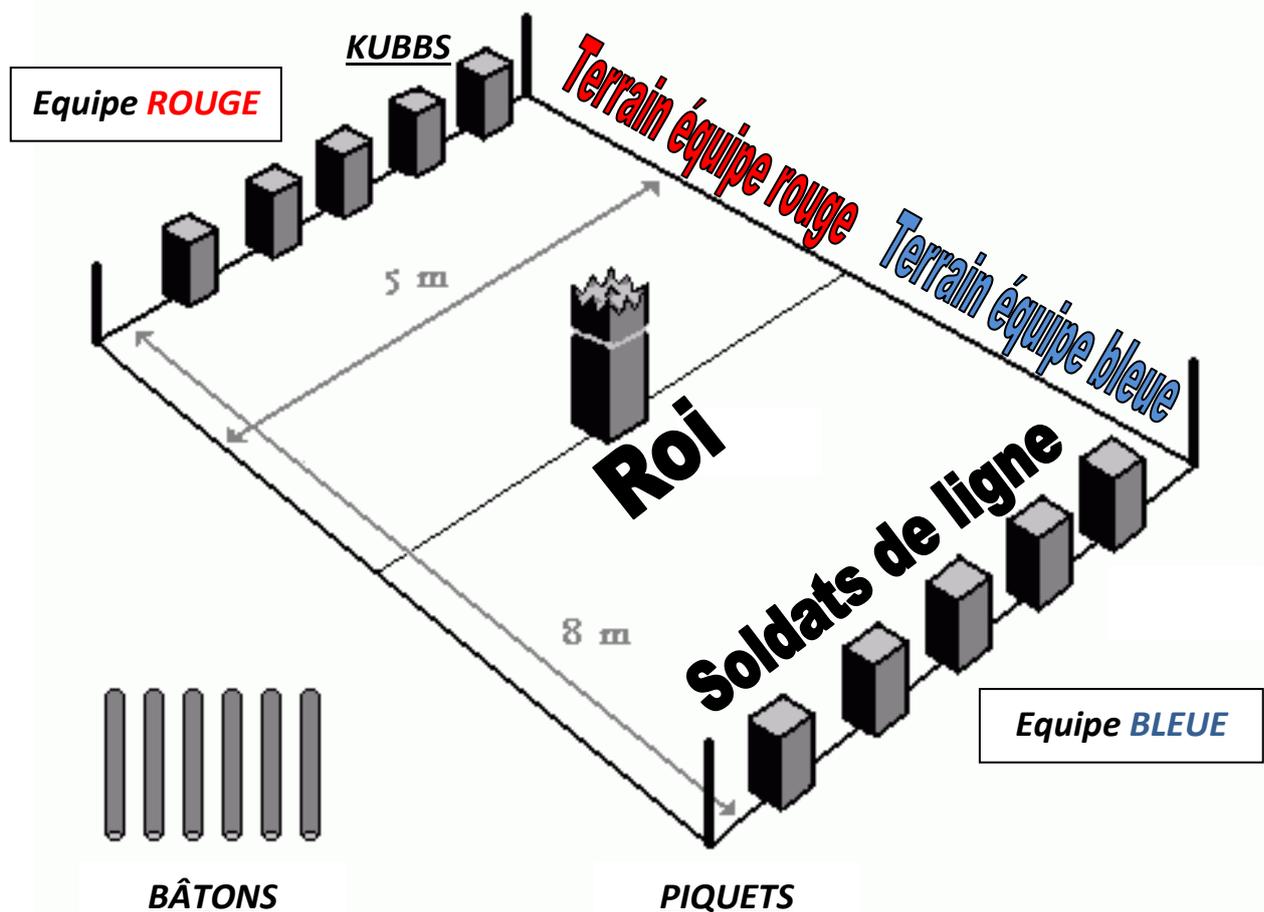
Le but du jeu est de renverser le roi, pièce unique commune aux équipes, avant que l'autre équipe ne le fasse. Mais avant de pouvoir s'attaquer au monarque, il faut d'abord se débarrasser de ses soldats (ou ses valets) représentés par les kubbs.

Composition du jeu de kubb

- Un roi
- Dix soldats (Kubbs)
- Six bâtons en bois
- Quatre piquets servant à délimiter l'aire de jeu

Déroulement de la partie

Pour commencer le jeu, on constitue 2 équipes de 2 à 6 joueurs. On utilise les 4 piquets pour délimiter une aire de jeu de 5m de largeur sur 8 mètres de longueur. Chaque équipe place sur sa ligne de départ ses 5 soldats (kubbs) à égale distance ; le roi se situe au milieu. Chaque équipe se place derrière sa ligne de départ respective, les 6 bâtons sont automatiquement lancés peu importe le nombre de joueurs par équipe.



Pour débiter la partie, un joueur de chaque équipe doit lancer un bâton le plus proche du roi, sans le faire tomber.

L'équipe qui débute la partie est celle dont le bâton est le plus proche du roi.

L'équipe **rouge (6 joueurs)**, celle qui commence la partie, affronte l'équipe **bleue (6 joueurs)**.

Tous les membres de l'équipe rouge sont munis d'un bâton. Chaque joueur doit lancer son bâton afin de faire tomber les soldats de ligne de l'équipe adverse.

L'équipe bleue récupère ses soldats tués, et les lance dans le terrain adverse, sans toucher le roi et sans sortir de la zone délimitée. Les soldats de ligne deviennent alors des soldats de champ. Si jamais le soldat sort de la zone, alors il faut le relancer. En cas de nouvelle échec l'équipe adverse place où elle veut le kubb dans sa moitié de terrain, en respectant une distance minimum d'un bâton avec les lignes du terrain et avec le roi.

L'équipe rouge redresse les soldats lancés par l'équipe bleue, à l'endroit exact où ils sont tombés, dans le sens qu'elle souhaite. On les appelle les kubbs de champ.

L'équipe bleue récupère les 6 bâtons. Chaque joueur doit d'abord lancer son bâton sur les soldats de champ et les faire tomber avant de pouvoir attaquer les soldats de ligne. Si jamais le bâton touche un soldat de ligne avant un soldat de champ, alors le soldat de ligne doit être redressé. Les kubbs renversés (de champ et de ligne) sont alors relancés par la première équipe dans le camp adverse.

Les équipes jouent ainsi alternativement, en lançant à chaque fois les 6 bâtons, puis l'équipe adverse relançant les kubbs renversés de son camp.

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 sous forme de tour (ils sont alors plus facile à faire chuter, on limite à trois le nombre de kubb pouvant constituer une tour).

À la fin de son tour, si l'une ou l'autre équipe possède encore des kubbs de champ debout, le kubb le plus proche du roi représente maintenant la ligne de base pour l'équipe adverse et les lanceurs peuvent s'approcher près de cette ligne pour tirer.

Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'une équipe ait fait tomber tous les kubbs de base de l'autre équipe (et qu'elle n'ait aucun kubb de champ). Si cette équipe a toujours des bâtons à jeter, ils peuvent tenter de faire tomber le roi. Si un lanceur renverse avec succès le roi, ils ont gagné la partie. Cependant, si à tout moment pendant le jeu le roi est renversé par accident, l'équipe qui l'a fait tomber perd immédiatement la partie.