

KAYOBA

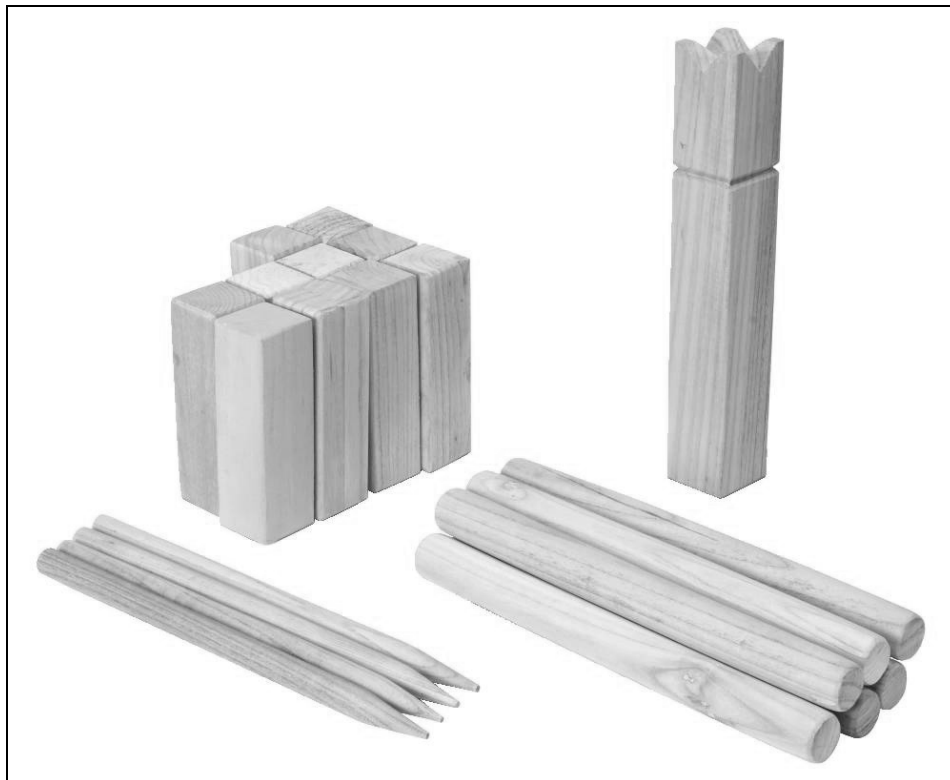
Bruksanvisning för lagspel kubb

Bruksanvisning for lagspill kubb

Instrukcja obsługi gry zespołowej Kubb

Instruction manual for Kubb team game

961-001



SV Bruksanvisning i original
NO Bruksanvisning i original
PL Instrukcja obsługi w oryginale
EN Operating instructions in original

Läs bruksanvisningen noggrant innan användning!

BESKRIVNING

Kubb är ett spel med mycket gamla anor och man tror att det har sitt ursprung i Frankrike. I Sverige spelades Kubb redan på vikingatiden och då främst på Gotland där det från början spelades med vedkubbar, därav namnet. Spelet kan liknas vid dåtidens slagfält då de stridande partema stod uppställda framför varandra.

Nedanstående beskrivna regler är endast en variant, det finns fler olika regeluppsättningar för Kubb och man kan göra sina egna regler.

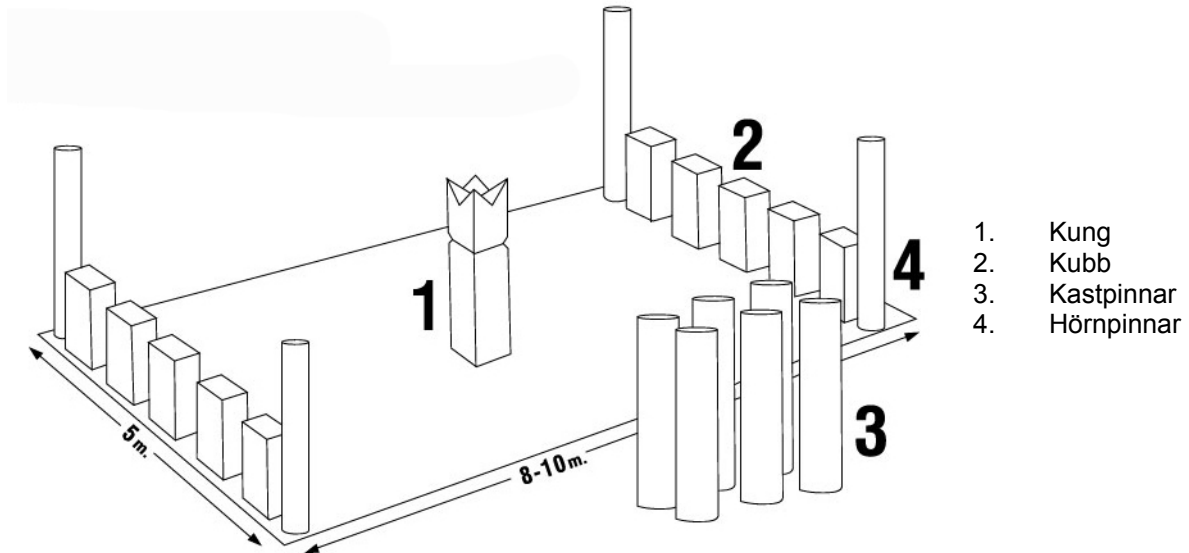
Innehåll:

10 kubbar
 6 kastpinnar
 1 kung
 4 hörnpinnar
 Tygpåse
 Spelregler
 För 2-12 spelare, uppdelade i lag A och lag B.
 Från 5 år

HANDHAVANDE

Spelplan: grus eller gräs, ca 5 x 8-10 m.
 Spelplanen kan göras mindre om små barn deltar.

Så här ställs spelplanen upp:



SPELREGLER

Vinnare blir det lag som med kastpinnarna slagit omkull samtliga kubbar på motståndarens planhalva och till sist slår omkull kungen.

OBS! Råkar ett lag under spelets gång slå ned kungen bar laget förlorat!

Kast med kastpinnarna ska ske underifrån och framåt och kastas med en hand. Pinnen får inte kastas så att den under kastet roterar kring en vertikal axel (s k "helikopterkast"). Kastpinnen hålls i ena änden och aldrig mitt på.

Lag A som börjar, fördelar de sex kastpinnarna jämnt inom laget. Spelarna ställer sig bakom sin egen baslinje och försöker i valfri ordning att kasta omkull de kubbar (baskubbar) som står på lag B:s baslinje. När alla pinnar är kastade, kastas de fällda kubbarna tillbaka över mittlinjen av lag B på lag A:s planhalva och reses där de landat. Nu har motståndarlaget ännu fler kubbar att fälla!

Dessa kubbar benämns nu "fältkubbar" och ställs upp i stående ställning av lag A. Om en kubb som kastats tillbaka hamnar utanför lag A:s planhalva, har lag B två försök till att kasta in kubben. Misslyckas även dessa kast, får lag A placera kubben var som helst på sin planhalva, dock ej inom kungens område (men bakom kungen är inte så dumt!). OBS! Kubben får inte placeras närmare kungen eller en hörnpinne än en kastpinnes längd. Minst halva kubben ska vara inne på A:s planhalva för att vara godkänd.

Det är nu lag B:s tur att kasta pinnarna. Först måste man kasta omkull sina "fältkubbar" på motståndarlagets planhalva innan lag A:s "baskubbar" får fällas. Om en kastare av misstag faller en "baslinjekubb" innan alla andra kubbar fällts, reses "baslinjekubben" upp igen.

De "fältkubbar" som fälls tas ur spelet.

Om man inte lyckats fälla alla sina återkastade "fältkubbar", får motståndarlaget gå fram till en tänkt linje genom den främsta kubben och göra sina kast därifrån istället! Om laget nästa gång slår ner alla sina kubbar, återgår motståndarlaget till sin ursprungliga baslinje.

Avslutning av spelet

Spelet fortsätter så växelvis tills ett av lagen först fällt motståndarlagets samtliga kubbar och sedan kastat omkull kungen (måste kastas omkull från baslinjen) varpå spelet är avslutat och laget har vunnit!

Alternativ avslutning av spelet

Innan den sista kubben faller på någon sida, bör alla göra sig beredda. När den faller, gäller det för båda lagen att fälla kungen. Se upp för flygande kastpinnar! Kastade pinnar får hämtas och kastas igen från gällande baslinje. Vinner gör förstås det lag som först fäller kungen!

Rätten till ändringar förbehålles. Vid eventuella problem, kontakta vår serviceavdelning på telefon 0200-88 55 88.

Jula AB, Box 363, 532 24 SKARA

www.jula.se

Les bruksanvisningen nøye før du tar produktet i bruk!

BESKRIVELSE

Kubb er et spill med svært lange tradisjoner, og det skal ha sitt opphav i Frankrike. I Sverige spilte man kubb allerede i vikingtiden, og da først og fremst på Gotland, der det først ble spilt med vedkubber – derav navnet. Spillet kan sammenlignes med datidens slagmarker, der de stridende partene sto oppstilt overfor hverandre.

Reglene nedenfor er bare én variant. Det finnes flere forskjellige regelsett for kubb, og man kan lage sine egne regler.

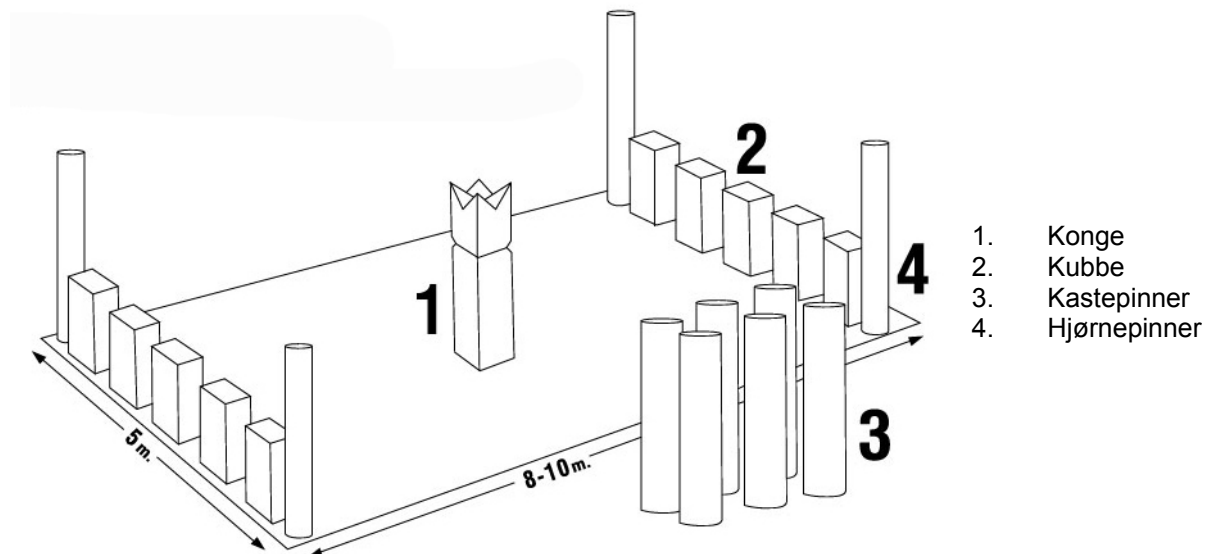
Innhold:

10 kubber
6 kastepinner
1 konge
4 hjørnepinner
Tøypose
Spilleregler
For 2-12 spillere, inndelt i lag A og lag B.
Fra 5 år

BRUK

Spillebane: grus eller gress, ca. 5 x 8-10 m.
Spillebanen kan være mindre hvis små barn er med.

Slik stilles spillebanen opp:



SPILLEREGLER

Det laget som ved hjelp av kastepinnene river ned alle kubbene på motstanderlagets banehalvdel, og til slutt river ned kongen, vinner.

OBS! Hvis et lag ved et uhell river ned kongen i løpet av spillet, har dette laget tapt!

Kastepinnene skal kastes underfra og fremover, og man skal kaste med én hånd. Pinnen skal ikke kastes slik at den under kastet roterer rundt en vertikal akse (såkalt "helikopterkast"). Kastepinnen holdes i den ene enden, og aldri på midten.

Lag A, som begynner, fordeler de seks kastepinnene jevnt mellom seg på laget. Spillerne stiller seg bak sin egen grunnlinje og prøver i valgfri rekkefølge å treffe og rive ned kubbene som står på grunnlinjen til lag B. Når alle pinnene er kastet, kaster lag B de felte kubbene tilbake over midtlinjen til lag A sin banehalvdel. Kubbene reises opp der de lander. Nå må motstanderlaget rive ned enda flere kubber!

Disse kubbene kalles nå "feltkubber" og reises opp i stående posisjon av lag A. Hvis en kubbe kastes tilbake og havner utenfor banehalvdelen til lag A, har lag B ytterligere to forsøk på å kaste inn kubben. Hvis disse kastene også mislykkes, kan lag A plassere kubben hvor som helst på sin banehalvdel, men ikke innenfor kongens område (men bak kongen er ikke så dumt!). OBS! Kubben kan ikke plasseres nærmere kongen eller en hjørnepinne enn lengden av en kastepinne. Minst halve kubben skal være inne på banehalvdelen til lag A for å være godkjent.

Nå er det lag B sin tur til å kaste pinnene. Lag B må først rive ned feltkubbene på motstanderlagets banehalvdel før de kan rive ned kubbene på grunnlinjen til lag A. Hvis noen ved et uhell river ned en kubbe på grunnlinjen før alle feltkubbene er revet ned, skal den reises opp igjen.

Feltkubbene som rives ned, tas ut av spillet.

Hvis et lag ikke klarer å rive ned alle feltkubbene, kan motstanderlaget gå frem til en tenkt linje ved den fremste kubben og kaste derfra i stedet! Hvis laget river ned alle feltkubbene sine neste gang, må motstanderlaget kaste fra den opprinnelige grunnlinjen.

Avslutning av spillet

Spillet fortsetter så vekselvis til ett av lagene først river ned alle kubbene til motstanderlaget og deretter river ned kongen (må rives ned med kast fra grunnlinjen). Da er spillet over og det laget har vunnet!

Alternativ avslutning av spillet

Før den siste kubben faller på en av sidene, bør alle gjøre seg klare. Når den faller, skal begge lagene prøve å rive ned kongen. Se opp for flygende kastepinner! Brukte pinner kan hentes og kastes på nytt fra egen grunnlinje. Det laget som river ned kongen først, vinner selvsagt.

Med forbehold om endringer. Ved eventuelle problemer kan du kontakte vår serviceavdeling på telefon 67 90 01 34.

Jula Norge AS, Solheimsveien 6-8, 1471 LØRENSKOG
www.jula.no

Przed użyciem uważnie przeczytaj instrukcję obsługi!**OPIS**

Kubb to gra o długiej tradycji, wywodząca się najprawdopodobniej z Francji. W Szwecji grano w Kubba już za czasów Wikingów, najczęściej na Gotlandii, gdzie od początku używano drewnianych kołków (vedkubbar), od których wzięła się nazwa. Gra może przypominać ówczesne pole walki, gdy rywalizujące strony stały naprzeciwko siebie gotowe do boju.

Opisane poniżej reguły są tylko jednym z wariantów, istnieje wiele różnych regulaminów Kubba, można także stworzyć własny.

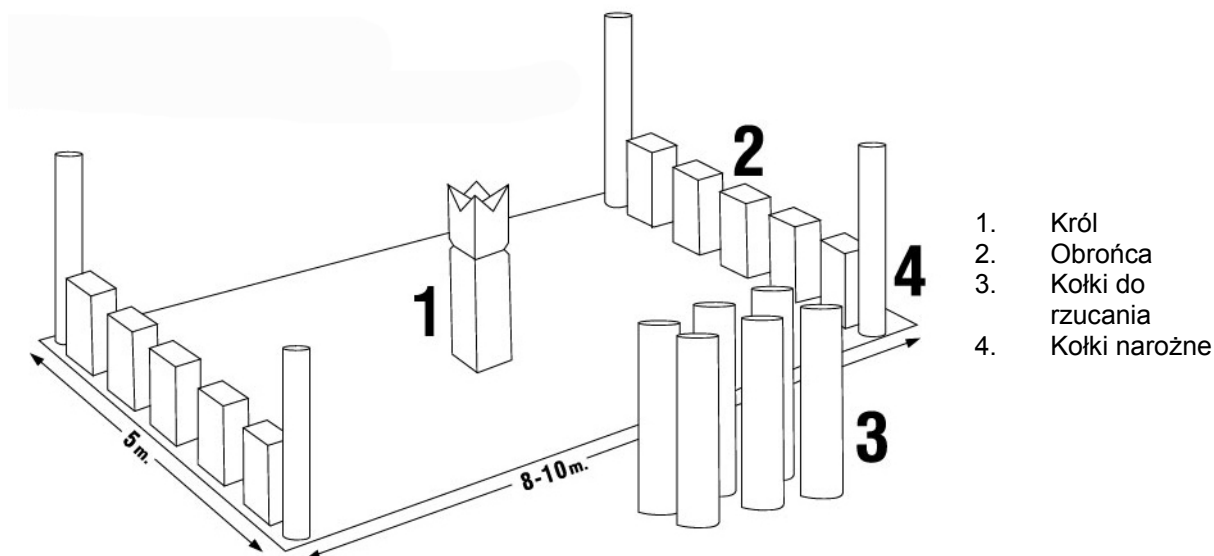
W zestawie:

10 obrońców
6 kołków do rzucania
1 król
4 kołki narożne
Worek tekstylny
Reguły gry
Dla 2–12 graczy podzielonych na drużyny A i B.
Od 5 roku życia

OBSŁUGA

Teren do gry: piasek lub trawa, ok. 5 x 8 m.

Teren do gry można zmniejszyć, jeśli uczestnikami są małe dzieci.

Ustawienie figur:**REGUŁY GRY**

Zwycięzcą zostaje drużyna, która za pomocą kołków do rzucania zbije wszystkich obrońców na połowie przeciwnika i na końcu zbije króla.

UWAGA! Jeśli drużyna zbije króla podczas gry, przegrywa!

Kołki należy rzucać jedną ręką, od dołu i do przodu. Kołka nie należy rzucać tak, by obracał się wokół własnej osi (tzw. rzut helikopterowy). Kołek należy trzymać za jeden koniec, nigdy na środku.

Drużyna A, która rozpoczyna grę, rozdziela równo między sobą sześć kołków do rzucania. Gracze ustawiają się za swoją linią bazy i próbują w dowolnej kolejności zbić obrońców (bazowych), którzy stoją na linii bazowej drużyny B. Po wykonaniu wszystkich rzutów kołkami zbici obrońcy zostają przerzuceni z powrotem przez linię środkową drużyny B na połowę drużyny A i ustawieni w miejscach, gdzie wyładowali. Drużyna przeciwnika ma teraz jeszcze więcej obrońców do zbiccia!

Obrońcy nazywani są teraz „obrońcami zbitymi” i ustawieni zostają w pozycji stojącej przez drużynę A. Jeśli wyrzucony z powrotem obrońca znajdzie się poza połową drużyny A, drużyna B ma drugą próbę wrzucenia obrońcy. Jeśli ten rzut także się nie powiedzie, drużyna A może ustawić obrońcę w dowolnym miejscu na swojej połowie, jednak nie w pobliżu króla (ustawienie za królem jest całkiem rozsądne!). UWAGA! Obrońcy nie można ustawić bliżej króla lub kołka narożnego niż długość jednego kołka do rzucania. Co najmniej połowa obrońcy powinna znajdować się na połowie drużyny A.

Teraz kolej drużyny B na rzucanie kołkami. Przed przystąpieniem do zbijania „obrońców bazowych” drużyny A należy zbić własnych „obrońców zbitych” na połowie przeciwnika. Jeśli zawodnik przez pomyłkę zbije „obrońcę bazowego”, zanim zbici zostaną wszyscy inni obrońcy, „obrońca bazowy” wraca do gry.

Podwójnie zbici obrońcy zostają usunięci z gry.

Jeśli drużynie nie udało się zbić wszystkich swoich odrzuconych „obrońców zbitych”, drużyna przeciwna może podejść do wybranej linii obok obrońcy i dokonać rzutu z tego miejsca. Jeśli drużyna zbije wszystkich swoich obrońców, drużyna przeciwna powraca do początkowej linii bazowej.

Zakończenie gry

Gra toczy się na przemian, dopóki jedna z drużyn nie zbije wszystkich obrońców przeciwnika, a następnie króla (należy go zbić z linii bazowej). Gra jest wówczas skończona, a drużyna wygrywa.

Alternatywne zakończenie gry

Zanim ostatni obrońca zostanie zbity po którejś ze stron, wszyscy powinni się przygotować. Gdy obrońca zostanie zbity, obie drużyny próbują zbić króla. Uwaga na latające kołki! Wyrzucone kołki należy zebrać i wyrzucać ponownie z linii bazowej. Zwycięzcą zostaje oczywiście drużyna, która pierwsza zbije króla!

Z zastrzeżeniem prawa do zmian. W razie problemów skontaktuj się telefonicznie z działem obsługi klienta pod numerem 801 600 500.

Jula Poland Sp. z o.o., ul. Malborska 49, 03-286 Warszawa, Polska

www.jula.pl

Read the Instruction manual carefully before use!

DESCRIPTION

Kubb is a game with a very long history and is believed to have its origins in France. In Sweden, Kubb was played in Viking times, mainly on Gotland, where it originally was played with chopping blocks, (vedkubbar) hence the name. The game can be compared to a contemporary battlefield where the warring parties stand in front of each other.

The rules described below are for just one variant of the game, there are several different sets of rules for Kubb and you can make up your own rules.

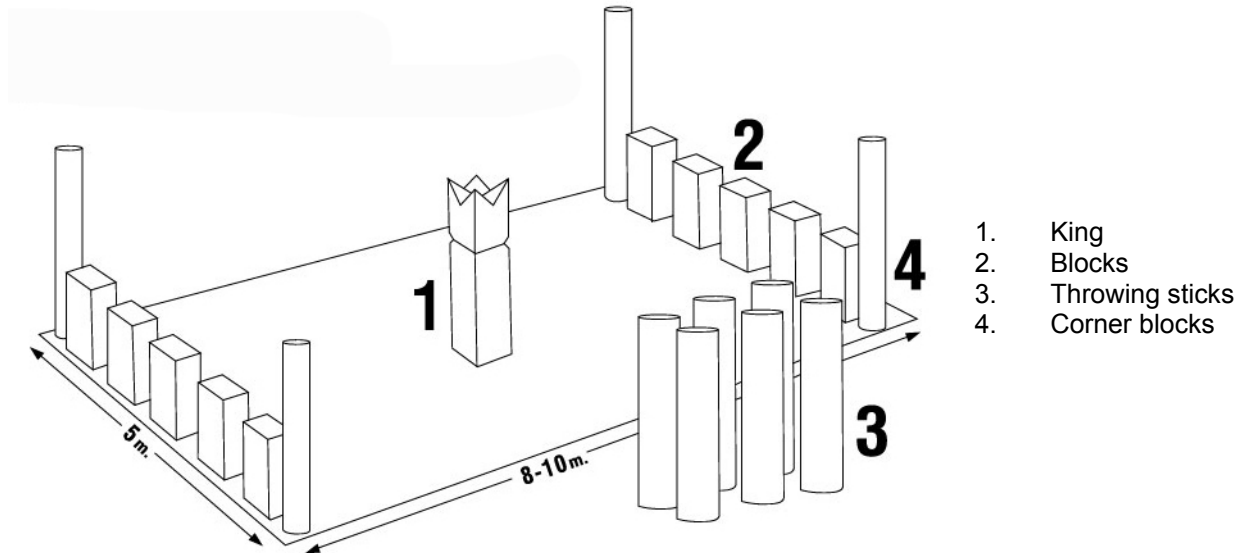
Contains:

- 10 blocks
- 6. throwing sticks
- 1 King
- 4 corner blocks
- Cloth bag
- Rules
- For 2-12 players, divided into Team A and Team B.
- From 5 years old.

USE

Playing field: gravel or grass, about 5 x 8 - 10 m.
The playing field can be made smaller if small children are playing.

This is how to set up the playing field:



RULES

The winner will be the team that knocks over all the blocks on the opponent's side, using the throwing sticks, and then knocks over the King.

NOTE! If a team knocks the king over during the game that team loses!

The throwing sticks are to be thrown underarm and forwards with one hand. The sticks must not be thrown so that they rotate around a vertical axis (so-called "helicopter throw"). The throwing sticks are held at one end and never in the middle.

Team A, which begins, shares the six throwing sticks out equally within the team. The players stand behind their own baseline and, in any order, try to knock over the blocks (baseline blocks) standing on Team B's baseline. When all the sticks have been thrown, the blocks that have been knocked over are thrown over the centre line by team B into team A's half of the field and are then raised where they land. The opponents now have more blocks to knock over!

These blocks are now called "field blocks" and are raised up by team A. If a block that has been thrown back lands outside of Team A's half of the field, Team B has two more attempts to throw in the block. If these throws should fail, team A may place the block anywhere in their half of the field, however, not within the area around the King (but behind the King is not a bad idea). NOTE: The blocks must not be placed closer to the King or a corner block than one throwing stick length. At least half of the block must be inside Team A's half of the field to be accepted.

It is now Team B's turn to throw the sticks. First they have to knock over their "field blocks" on the opposing team's half of the field before Team A's "baseline blocks" may be knocked over. If a thrower accidentally knocks over a "baseline block" before all field blocks have been knocked over, the "baseline block" is raised again.

The "field blocks" that have been knocked over are taken out of the game.

If the team fails to knock over all their re-thrown "field blocks", the opposing team moves forward to an imaginary line through the foremost blocks and throws from there! If next time the team knocks down all of their blocks, the opposing team returns to its original baseline.

Ending the game

The game continues alternately until one team knocks down all the opposing team's blocks and then knocks down the King (to be knocked down from the baseline), after which the game is finished and the team has won!

Alternative ending of the game

Before the last block is knocked over on either side, everyone gets ready. When it falls, both teams attempt to knock over the King. Watch out for flying sticks. Thrown sticks may be picked up and thrown again from the appropriate baseline. The winner is of course the team that knocks over the King!

Jula reserves the right to make changes. In the event of problems, please contact our service department 0200-88 55 88.

Jula AB, Box 363, 532 24 SKARA
www.jula.com