



Association Culture Sport

Tél. 07 83 14 37 56 - animation@culturesport-asso.fr - www.culturesport-asso.com



KUBB

Un jeu viking en bois basé sur le principe du jeu d'échec, il faut être le premier à faire tomber le roi.

Nombre de joueurs : à partir de 2

Age : dès 5 ans

Durée d'une partie : 30 - 45 minutes

Règle du jeu

Pour jouer au kubb, il est nécessaire d'avoir de l'espace. Il faut privilégier un terrain en herbe pour éviter de détériorer les pièces en bois. Il est également possible de jouer sur le sable.

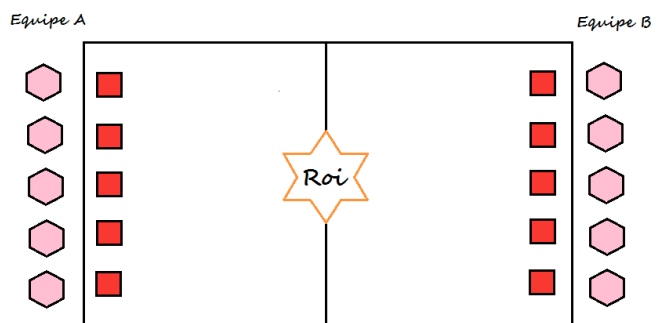
Pour débiter une partie, il faut former deux équipes de joueurs. Le terrain doit être délimité par les quatre piquets. Il mesure généralement 5 mètres de largeur et 8 mètres de longueur.

Composition du jeu :

- * 1 roi avec haut rouge / 25 x 6 x 6 cm
- * 6 crosses à lancer / 25 x 3 cm de diam
- * 10 chevaliers - 13 x 4,5 x 4,5 cm
- * 4 poteaux d'angle
- * 1 sac de rangement en nylon
- * 1 règle du jeu

Le roi, pièce commune aux deux équipes, est placé au milieu de l'aire de jeu. Les joueurs quant à eux se placent de chaque côté du terrain. On place 5 kubbs de chaque côté, juste devant la ligne de camp de chaque équipe.

Comment placer les kubbs sur le terrain :



Jeu de la marque UberGames
Structure en bois naturel.
Dimensions sac : L 26 x l 21 x h 22 cm.

- * Carrés rouge : ce sont les 10 kubbs (5 par équipe).
- * L'étoile : c'est le roi, pièce commune aux deux équipes.
- * Les pentagones rose : ils représentent les joueurs.

Pour déterminer l'équipe qui commence la partie, un joueur de chaque équipe doit lancer un bâton au plus près du roi, sans le toucher. Le joueur qui réussit débute la partie en premier.

Le but du jeu du Kubb est de renverser le roi en premier. Mais avant de pouvoir renverser le roi il faut faire tomber ses soldats, représentés par les kubbs.

L'équipe A commence la partie en lançant ses six bâtons, de sa ligne de départ, dans l'objectif de renverser les kubbs adverses. Les jets de bâtons doivent se faire en cloche. Il est interdit de les lancer à la manière d'un frisbee.

Les kubbs renversés par l'équipe A sont ensuite lancés par l'équipe B vers la moitié de terrain de l'équipe A. L'équipe A relève les kubbs qui deviennent alors des « kubbs de champ ». Si un kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur a une deuxième chance de le lancer dans le camp adverse. S'il échoue à nouveau, l'équipe A peut poser le kubb où elle le souhaite sur sa partie de terrain.

Le jeu change de main et c'est à l'équipe B de lancer ses 6 bâtons. S'il y a des « kubbs de champ », l'équipe B est obligée de les renverser en priorité avant de pouvoir renverser les kubbs de base situés sur la ligne adverse. Quand un « kubb de champ » est renversé on le sort du jeu. Une fois tous les bâtons lancés par l'équipe B, l'équipe A lance ses kubbs renversés dans le camp de l'équipe B.

Si un kubb de base (situé sur la ligne de départ d'une équipe) est renversé par un bâton alors qu'un « kubb de champ » est toujours debout, le kubb de base est relevé. Si un kubb renverse un « kubb de champ » on regroupe les deux en un « tour » et il est ainsi plus facile de les renverser par la suite.

Le jeu continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à dégommer tous les kubbs de l'adversaire (kubbs de base et « kubbs de champ »). Une fois cela fait, elle peut enfin s'attaquer au roi avec les bâtons restants.

La première équipe à renverser le roi remporte la partie de kubb. À noter que le roi ne doit jamais être renversé auparavant. Si le roi est dégommé par une équipe alors qu'il reste des kubbs sur le terrain, l'équipe est éliminée et la partie est perdue.

Amusez-vous bien...