

# KUBB

## Pravidla hry

Hraje se pokud možno na rovné ploše bez překážek, o rozměrech cca 8x5 m. Pro urychlení hry či její usnadnění pro děti můžete vytyčit hřiště menších rozměrů, např. o délce 6 m. Není vhodné, aby na ploše byl vyšší porost (např. neposekaná vysoká tráva). Jinak může být povrch hřiště libovolný (trávník, pláž, sníh).

Hřiště vymezte čtyřmi kolíky a do středu hřiště postavte figurka krále. Kratší hrany hřiště se nazývají základní čáry. Na základní čáry v pravidelných rozestupech postavte pět kubbů (hranolů ze dřeva). Kubby se stejně jako král staví na výšku. Každá základní čára náleží jednomu týmu. Tým A si mezi své hráče rozdělí všechny kolíky a hráči se postaví z vnějšku hřiště ke své základní čáře. Tým B se podobně postaví ke své základní čáře.

Hráči týmu A se postupně snaží házením kolíků ze své základní čáry srazit co nejvíce kubbů týmu B. Kolík se hází spodním hodem po délce tak, že ho hráč drží za konec a druhý konec směřuje ke kubbu, který chce hráč srazit. Kolíky se nesmí házet napříč, ani nesmí příčně rotovat (podobně jako vrtule vrtulníku). Naopak kubby se mohou házet napříč, ale také jen spodním hodem. Kubby, které jsou týmem A srazeny hodí tým B ze základní čáry na polovinu hřiště týmu A (tedy mezi krále a základní čáru A). Pokud je kubb hozen mimo hřiště nebo na polovinu hřiště B, hází se po odházení všech sražených kubbů znovu. Po dvou nepodařených hodech pokládá protihráč kubb kamkoliv do patričné poloviny hřiště. Přičemž mezi králem nebo rohovým kolíkem a kubbem musí zůstat mezera rovnající se minimálně délce kolíku.

Kubb se postaví v místě dopadu na výšku tak, že se otočí kolem jedné z hran podstavce, nesmí se s ním hýbat jiným způsobem. Tým B se nejprve snaží ze své základní čáry srazit své kubby v herním poli, a teprve až je srazí všechny, začne srážet kubby týmu A na základní čáře. Pokud srazí některý kubb týmu A dříve než své kubby, je toto sražení neplatné a tento kubb se znovu postaví na své místo. Pak se hra opět otočí a hází tým A. Nejprve hází všechny sražené kubby a poté se kolíky trefuje.

Pokud se týmu B nepodaří některé ze svých kubbů v polovině hřiště A srazit, nesražený kubb stojící nejbližší ke králi nyní reprezentuje pro družstvo A dočasnou čáru, od které bude pomocí kolíků srážet kubby týmu B. Samotné kubby se ovšem vždy házejí pouze ze základní čáry.

Takto hra pokračuje do doby, než některý tým srazí poslední kubb protivníka. Pokud mu ještě zbývají kolíky, může se ihned pokusit srazit krále, čímž hra končí a tým vyhrává. Pokud týmu již žádný kolík nezůstává, nebo se mu nepodaří zbývajícím kolíky krále srazit, hra pokračuje dále a na tahu je druhý tým. Takto se hraje, dokud se jednomu týmu nepodaří srazit všechny stojící kubby a krále během jedné série.

Tým, který omylem srazí krále kdykoliv v průběhu hry před sražením všech kubbů protivníka, ihned prohrává. Tým, jenž vyhrál, získává jeden bod. Za celkového vítěze se zpravidla prohlašuje tým, které vyhraje dvě ze tří her.

Vzhledem k tomu, že terén může jedno z týmu nějakým způsobem handicapovat (protisvětlo, svah, vítr atd.), je vhodné, aby si týmy po každé hře vyměnily strany.

## Pravidlá hry

Hrá sa, ak je to možné, na rovnej ploche bez prekážok, s rozmermi cca 8 × 5 m. Z dôvodu urýchlenia hry či jej zjednodušenia môžete pre deti vytyčiť ihrisko s menšími rozmermi, napr. s dĺžkou 6 m. Nie je vhodné, aby na ploche bol vyšší porast (napr. nepokosená vysoká tráva). Inak môže byť povrch ihriska ľubovoľný (trávník, pláž, sneh).

Ihrisko vymedzte štyrmi kolíkmi a do stredu ihriska postavte figúrku kráľa. Kratšie hrany ihriska sa nazývajú základné čiary. Na základné čiary v pravidelných rozstupoch postavte päť kubbov (hranolov z dreva). Kubby sa rovnako ako kráľ stavajú na výšku. Každá základná čiara patrí jednému tímu. Tím A si medzi svojich hráčov rozdelí všetky kolíky a hráči sa postaví z vonka ihriska k svojej základnej čiare. Tím B sa podobne postaví ku svojej základnej čiare.

Hráči tímu A sa postupne snažia hádzaním kolíkov zo svojej základnej čiary zraziť čo najviac kubbov tímu B. Kolík sa hádže spodným hodom po dĺžke tak, že ho hráč drží za koniec a druhý koniec smeruje ku kubbu, ktorý chce hráč zraziť. Kolíky sa nesmú hádzať naprieč, ani nesmú priečne rotovať (podobne ako vrtuľa vrtulníka). Naopak kubby sa môžu hádzať naprieč, ale tiež len spodným hodom.

Kubby, ktoré sú tímom A zrazené hodí tím B zo základnej čiary na polovicu ihriska tímu A (teda medzi kráľa a základnú čiaru A). Ak je kubb hodený mimo ihrisko alebo na polovicu ihriska B, hádže sa po odhodení všetkých zrazených kubbov znova. Po dvoch nepodarených hodoch pokladá protihráč kubb kamkoľvek do patričnej polovice ihriska. Pričom medzi kráľom alebo rohovým kolíkom a kubvom musí zostať medzera rovnajúca sa minimálne dĺžke kolíka.

Kubb sa postaví na mieste dopadu na výšku tak, že sa otočí okolo jednej z hrán podstavce, nesmie sa s ním hýbať iným spôsobom. Tím B sa najprv snaží zo svojej základnej čiary zraziť svoje kubby v hernom poli, a až potom, keď ich všetky zrazí, začne zrážať kubby tímu A na základnej čiare. Ak zrazí niektorý kubb tímu A skôr než svoje kubby, je toto zrazenie neplatné a tento kubb sa znova postaví na svoje miesto. Potom sa hra opäť otočí a hádže tím A. Najprv hádže všetky zrazené kubby a potom sa kolíkmi triafa.

Ak sa tímu B nepodarí niektoré zo svojich kubbov v polovici ihriska A zraziť, nezrazený kubb stojaci najbližšie ku kráľovi teraz reprezentuje pre družstvo A dočasnú čiaru, od ktorej bude pomocou kolíkov zrážať kubby tímu B. Samotné kubby sa ale vždy hádžu len zo základnej čiary.

Takto hra pokračuje dovtedy, než niektorý tím zrazí posledný kubb protivníka. Ak mu ešte zostávajú kolíky, môže sa ihneď pokúsiť zraziť kráľa, čím hra končí a tím vyhráva. Ak tímu už žiadny kolík nezostáva, alebo sa mu nepodarí zostávajúcimi kolíkmi kráľa zraziť, hra pokračuje ďalej a na tahu je druhý tím. Takto sa hrá, dokiaľ sa jednému tímu nepodarí zraziť všetky stojace kubby a kráľa počas jednej série.

Tím, ktorý omylom zrazí kráľa kedykoľvek v priebehu hry pred zrazením všetkých kubbov protivníka, ihneď prehráva. Tím, ktorý vyhrál, získava jeden bod. Za celkového víťaza sa spravidla prehlasuje tím, ktoré vyhrá dve z troch hier.

Vzhľadom na to, že terén môže jeden z tímov nejakým spôsobom handicapovať (protisvetlo, svah, vietor atď.), je vhodné, aby si tímy po každej hre vymenili strany.

**Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi vám zdarma zašleme novou!**  
**Chýba vám komponent alebo máte nejaký poškodený? Napište nám na [info@albi.sk](mailto:info@albi.sk) a my vám zašleme náhradný!**

### Výrobce:

Tactic Games Oy  
P.O.Box 4444  
Raumanjuovantie 2  
FIN-28101, Pori, Finsko

### Distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.  
Thámová 13  
18600 Praha 8  
[www.eshop.albi.cz](http://www.eshop.albi.cz)

### Distribútor pre SR:

ALBI, s.r.o.  
Oravská ulica 8557/22  
010 01 Žilina  
[www.eshop.albi.sk](http://www.eshop.albi.sk)