

Kubb Original - borovice

Česká pravidla venkovní týmové hry podle originálního návodu PHILOS.

MATERIÁL**Borovice****HRÁČI****2-12****DOPORUČENÝ VĚK****Od 8 let****KÓD****3313**

Kubb je hra pro dva týmy po jednom až šesti hráčích. Hraje se nejlépe venku na dostatečně velké rovné ploše z trávy, písku nebo kamenné dlažby.

Obsah balení

- 1 král, 10 kubbů, 6 vrhacích kolíků a 4 rohové kolíky.
- Součástí výrobku je také látkový vak pro uložení herních dílů.

Cíl hry

Tým musí nejprve srazit všechny soupeřovy polní a základní kubby. Teprve poté smí ze své základní čáry zasáhnout krále. Vítězí tým, který tento postup dokončí jako první.

Příprava hřiště

- Čtyřmi rohovými kolíky vyznačte obdélníkové hřiště. Tradiční rozměr je 5 × 8 m; podle věku a dovedností hráčů jej lze přiměřeně zmenšit.
- Na každou kratší stranu, tedy základní čáru, postavte v pravidelných rozestupech pět kubbů. Tyto kameny se nazývají základní kubby.
- Krále postavte doprostřed hřiště. Jeho poloha vyznačuje středovou čáru a rozděluje hřiště na dvě poloviny.

Kdo začíná a jak se hází

- Po jednom hráči z každého týmu současně hodí ze základní čáry jeden vrhací kolík směrem ke králi. Začíná tým, jehož kolík skončí blíže ke králi; král přitom nesmí být sražen.
- Při běžném tahu stojí hráč za svou základní čarou; chodidla mohou být mezi základními kuby.
- Kolík se hází rovně spodním obloukem a může se přetáčet pouze kolem své kratší osy. Vodorovná rotace jako vrtule není dovolena a takový hod je neplatný.

Průběh tahu

- Začínající tým postupně odhodí všech šest vrhacích kolíků a snaží se srazit soupeřovy základní kubby.
- Po využití všech kolíků přechází tah na soupeře. Ten sebere kolíky i kubby, které předchozí tým srazil.
- Sražené kubby vhodí ze své základní čáry do poloviny hřiště soupeře. Tam se z nich stanou polní kubby a postaví se na místě dopadu.
- Tým v tahu musí srazit nejprve všechny polní kubby. Až potom smí shazovat základní kubby. Předčasně sražený základní kubb se znovu postaví.

Vhazování polních kubbů a nová čára hodu

- Dopadne-li vhazovaný kubb mimo hřiště, hod se jednou opakuje. Po druhém neplatném vhozu smí soupeř tento kubb umístit kamkoli do své poloviny, nejméně na délku jednoho rohového kolíku od krále i rohových kolíků.
- Kubb se na místě dopadu postaví překlopením přes kratší hranu. Pokud leží příliš blízko krále, posune se tak, aby od něj byl vzdálen alespoň na délku jednoho rohového kolíku.
- Pokud tým během tahu nesrazí všechny polní kubby, smí soupeř při svém následujícím tahu házet z pomyslné čáry vedené přes stojící polní kubby nejbližší ke králi.
- Na krále se vždy hází pouze ze základní čáry.

Konec hry

- Jakmile tým srazí všechny soupeřovy polní i základní kubby, může se pokusit ze své základní čáry srazit krále.
- Po správném sražení krále tým vítězí.
- Sražení krále dříve, než padnou všechny soupeřovy polní a základní kubby, znamená okamžitou prohru týmu, který jej zasáhl.

Po hře

- Zkontrolujte úplnost všech dílů a uložte je do vaku na suchém místě.
- Dřevěné části čistěte suchým nebo lehce navlhčeným měkkým hadříkem a před uložením je nechte zcela vyschnout.

Vítězí tým, který nejprve srazí všechny soupeřovy kubby a poté ze základní čáry také krále.

Bezpečnost: Neházejte, dokud jsou před hráčem lidé nebo zvířata. Doporučený věk je od 8 let. Výrobek není vhodný pro děti do 3 let; obsahuje malé části a hrozí nebezpečí udušení.

Zdroje: originální návod PHILOS 3313 (philosshop.de) a produktová karta výrobce Kubb Game Originalgröße, Kiefer, FSC 100 %; ověřeno 3. 9. 2026.