

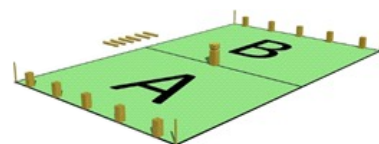


# KUBB

**Komplektā ietilps:** 1 karalisks, 6 metamās nūjas, 10 kluči, 4 koka stūri, uzglabāšanas soma.

## Sagatavošanās spēlei:

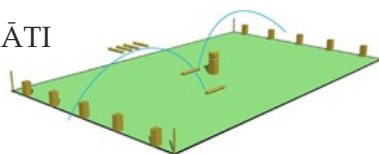
Katrā komandā var būt 1-6 spēlētāji. Kubb parasti tiek spēlēts zālājā, to var spēlēt arī smiltīs vai sniegā.



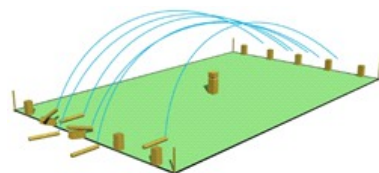
Kubb parasti tiek spēlēts taisnstūrveida laukumā, kura izmērs ir aptuveni 8x5m. Lai to izveidotu, nospraudiet četrus koka mietiņus. Bāzes līnijas Kubb kluči tiek izvietoti vienmērīgi starp īsākās malas stūra atzīmēm un Karali novieto laukuma vidū. Līdz ar Karaļa novietošanu vidū, laukums tiek sadalīts uz pusēm, katrai komandai ir savs laukums. Spēlētāji nostājas aiz sava laukuma bāzes līnijas.

## Spēles mērķis:

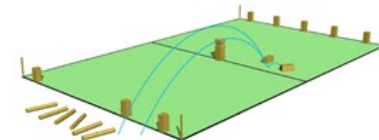
Apgāzt pēc iespējas vairāk pretinieka klučus, izmantojot nūjas. Nūju OBLIGĀTI ir jāmet zem rokas, no gala (bez griešanās horizontāli). Lai uzvarētu, komandai ir jānogāž visi pretinieka Kluči un kā pēdējais jāapgāž Karalis. Tomēr, ja Karalis tiek apgāzts spēles laikā, pārkāpēja komanda ir zaudējusi. Lai noskaidrotu, kura komanda sāks spēli, katra komanda izmet vienu nūju, kurš savu nūju nometis vistuvāk Karalim (tam nepieskaroties) uzsāk spēli.



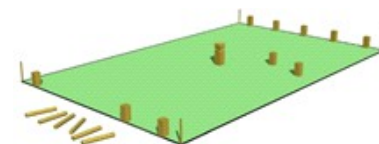
Komanda B ir uzvarējusi pirmajā metienā, tāpēc sāk pirmā un met pa vienai nūjai cenšoties nogāzt pēc iespējas vairāk bāzes līnijas Klučus.



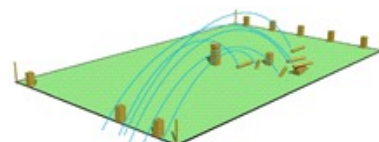
A komanda met atpakaļ apgāztos Klučus uz B komandas laukumu. Tie tagad kļūst par laukuma Klučiem.



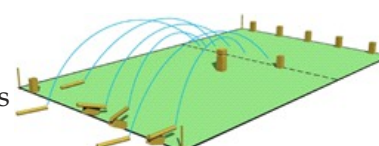
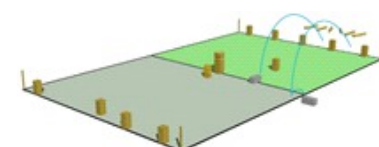
B komanda pieceļ stāvus aizmestos klučus, tajā vietā, kur tie piezemējās.



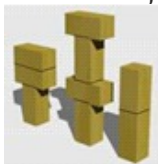
A komanda met atpakaļ nūjas. Viņiem ir jāapgāž izvietotie laukuma Kluči, kuri atrodas B komandas laukuma pusē, pirms bāzes līnijas.



Komanda B met atpakaļ apgāztos Klučus uz A komandas laukumu. Ja Kluči kas tiek izmesti uz pretinieku komandas laukumu (divos mēģinājumos) neiekļūst laukuma robežās, pretinieku komanda var likt klučus, kur vien vēlas. Piemēram, viņi var novietot laukuma Klučus vismaz viena Kluča garumā no Karaļa vai arī viņi var novietot tos tieši pirms bāzes līnijas klučiem. B komanda met atpakaļ nūjas no savas jaunās bāzes līnijas, ko izveidojis tuvākais lauka Klucis līdz Karalim, kas stāv pa kreisi no komandas A iepriekšējā gājiena.



A komanda met atpakaļ apgāztos Klučus uz B komandas laukumu. Ja divi vai vairāki Kluči saskaras viens ar otru, B komandai tie ir jāsakrauj stateniski (šis ir izvēles noteikums, lai paātrinātu spēli.)



Iespējamās sakraušanas pozīcijas

Komanda B izveido lauka klučus

A komanda mētā atpakaļ nūjas

B komanda met atpakaļ apgāztos Klučus, cenšoties tos dabūt pēc iespējas tuvāk viens otram, lai palielinātu iespēju vienā metienā apgāzt vairākus klučus.

A komanda izveido lauka Klučus

B komanda izmet atpakaļ nūjas

B komanda ir apgāzusi visus A komandas laukuma klučus un bāzes līnijas klučus, atstājot divas nūjas.

B komanda met pret karali B komandai ir jāizmanto atlikušās nūjas, lai mēģinātu gāzt Karali no sākotnējās bāzes līnijas. Lai arī līdz šim viņu bāzes līnija bija pārvēlusies tuvāk Karalim, tagad lai mestu pa Karali viņiem ir jāatgriežas pie sākotnējās bāzes līnijas.

Ja B komanda gāž Karali izmantojot divas nūjas, tā ir uzvarējusi. Ja B komanda neapgāž Karali, gājiens pāriet A komandai...

Tad komanda A saņem vienu metienu pa Karali. Ja komanda A gāž Karali, komanda A uzvar.

Šis noteikums nav obligāts, to var aizstāt ar: A komanda met atpakaļ apgāztos klučus un spēle turpinās.

Vēlam veiksmi!

