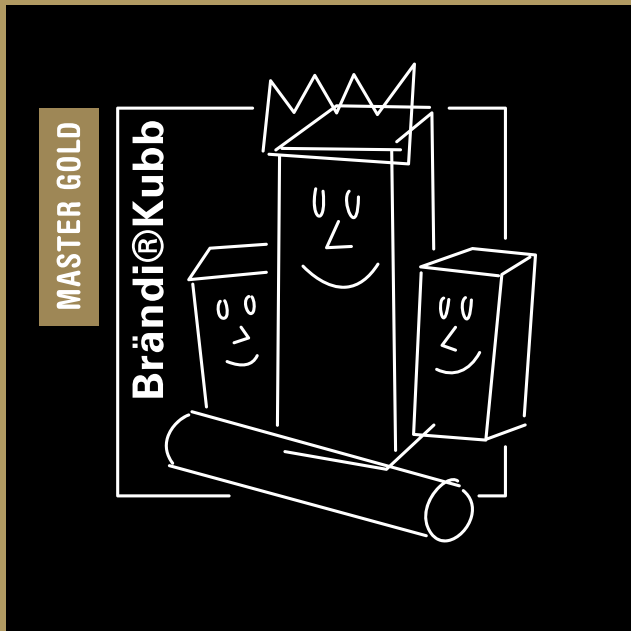


/// RÈGLES DU JEU

/// SPIELANLEITUNG



/// GAME INSTRUCTIONS

FRANÇAIS

ENGLISH

DEUTSCH

# Brändi® Kubb-Spielanleitung



9+  
Alter



2-12  
Personen



30-50  
Min.

**ACHTUNG!** Einzelteile dieses Spiels haben eine funktionelle Spitze. Es besteht Verletzungsgefahr! Durch die lange Schnur besteht die Gefahr des Erwürgens, Erwürgungs- und Erstickungsgefahr! Bitte bewahren Sie diese Hinweise für eine eventuelle Korrespondenz auf.

*Das Spiel ist für Erwachsene und Kinder ab 9 Jahren geeignet.*

## SPIELZUBEHÖR

- > 6 Wurfhölzer
- > 10 Kubbs
- > 1 König
- > 1 Spielfeld-Markierungsschur mit 8 Schlaufen (Länge 31 m)
- > 6 Heringe
- > 1 Tragtasche
- > 1 Spielanleitung



## WAS IST «Brändi® Kubb»?

*Kubb ist ein taktisches Gesellschaftsspiel aus dem hohen Norden und erfreut sich dort seit Jahrhunderten grosser Beliebtheit. Inzwischen ist es auch in der Schweiz bekannt wo bereits Meisterschaften ausgetragen werden. Das Spiel liegt voll im Trend und erfreut sich grosser Nachfrage.*

## Deluxe Variante «MASTER GOLD»

Diese Brändi® Kubb Variante besteht komplett aus Hartholz (Buche massiv) und ist mit einer Spielfeld-Markierschnur inkl. Schlaufen ausgestattet, welche das Abmessen des Spielfeldes erübrigt. Der König ist mit einer edlen Lasergravur beschriftet.

**Die «MASTER GOLD» Ausführung wurde speziell für den ambitionierten Turnierspieler entwickelt und entspricht den offiziellen Wettkampfregele.**

## SPIELIDEE UND ZIEL DES SPIELES

/// Es treten zwei Mannschaften gegeneinander an. Eine Mannschaft besteht aus mindestens einer bis maximal sechs Personen. Die Spieler versuchen, jeweils die Kubbs (Holzklötze) der Gegenpartei mit Wurfhölzern zu fällen. Der König, der in der Mitte des Spielfelds steht, darf erst zuletzt getroffen werden. Wer zuerst alle Kubbs der Gegenpartei und den König umgeworfen hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Als idealer Untergrund empfehlen wir Rasen, Sand oder Schnee. Stein und Asphalt sind ebenfalls möglich aber die Wurfhölzer werden auf die Dauer geschädigt.



Die eingeworfenen Kubbs werden nun Feldkubbs genannt, weil sie sich im Feld befinden.

Meist wird versucht, die Feldkubbs möglichst nahe hinter die Mittellinie zu werfen. Dies hat den Vorteil, dass sie aufgrund der geringeren Distanz einfacher zu treffen sind. Ebenso wird meist versucht, den Klotz möglichst nahe zu einem anderen Feldkubb zu werfen. Kommt es dabei zu einer Berührung werden sie zu einer Mauer aufgestellt, denn damit wird es möglich sein, mit einem Wurf mehrere Feldkubbs umzuwerfen.

Die Aufstellung eines Kubbs erfolgt immer an der Stelle, wo er gelandet ist. Dabei ist es jedoch der gegnerischen Partei überlassen, in welche Richtung sie ihn zum Hinstellen kippt. Liegt der Kubb auf der Mittellinie oder einer der Aussenlinie, so muss er immer so aufgestellt werden, dass mindestens die Hälfte seiner Grundfläche über die Linienmitte ragt.

Nachdem alle Feldkubbs platziert sind, muss die werfende Partei nun zuerst diese fällen, bevor sie Basiskubbs umwirft. Die Kubbs werden immer von der Grundlinie in das gegnerische Feld geworfen. Dabei ist es auch möglich, mehrere Kubbs mit einem Wurf zu fällen. Falls allerdings einer der auf der gegnerischen Linie stehenden Basiskubbs umgeworfen wird, bevor alle Feldkubbs gefällt wurden, muss dieser wieder aufgestellt werden. Sind alle Feldkubbs gefällt, darf wieder auf die Basiskubbs geworfen werden. Alle umgeworfenen Kubbs erhält nun wieder die andere Mannschaft, die sie wieder als Feldkubbs einwirft.

Gelingt es einer Mannschaft nicht, alle Feldkubbs zu fällen, so darf die gegnerische Mannschaft ihre Abwurfline nach vorne (Richtung Mittellinie) verlegen und zwar auf die Höhe des vordersten stehenden Kubbs.

### VORZEITIGES SPIELLENDE

Wirft eine Mannschaft den König um, bevor sie alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umgeworfen hat, so hat sie das Spiel verloren. <

## SPIELVARIANTEN >>

- /// Den Wurf auf den König gilt es rückwärts zwischen den Beinen hindurch zu treffen.
- /// Umgeworfene Kubbs werden direkt aus dem Spiel genommen, statt dem Gegner überlassen.
- /// Sich beim Rückwurf berührende Feldkubbs können hinter- neben- oder übereinander aufgestapelt werden.

# Brändi® Kubb-Game instructions

	9+ Age
	2-12 People
	30-50 Min.



**WARNING!** Risk of injury - parts of this game have a functioning point. Risk of strangulation and suffocation due to long cord. Please retain this advice for any possible correspondence.

*The game is suitable for adults and children from 9 years.*

## GAME ACCESSORIES

- > 6 Throwing sticks
- > 10 Kubbs
- > 1 King
- > 1 cord for marking out playing field, with 8 loops (length 31m)
- > 6 Stakes
- > 1 Bag
- > 1 Game instructions



## WHAT IS «Brändi®Kubb»?

*Kubb is a tactical party game from the Far North and has enjoyed great popularity there for centuries. Today, it is also well-known in Switzerland, where championships are already held. The game is in vogue and enjoys great demand.*

## Deluxe Version «MASTER GOLD»

This Brändi®Kubb Version is made entirely of hardwood (solid beech) and is equipped with a cord, incl. loops, for marking out the playing field, which saves having to measure out the playing field. The King is inscribed with an elegant laser engraving.

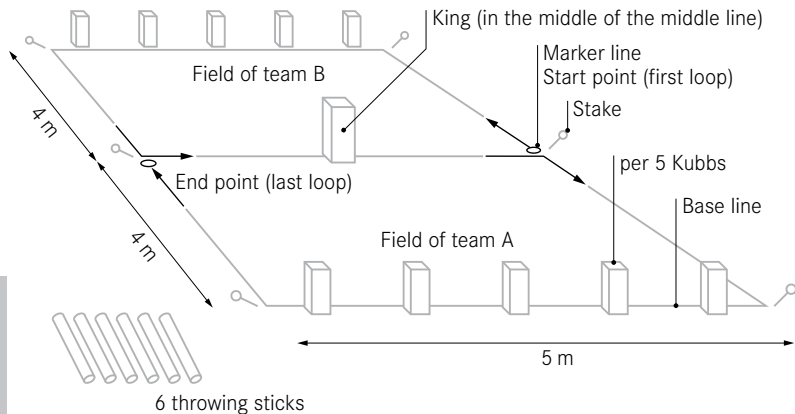
**The «MASTER GOLD» version was developed especially for ambitious tournament players and complies with the official competition regulations.**

## GAME PRINCIPLE AND AIM OF THE GAME

/// Two teams compete against each other. A team consists of at least one to a maximum of six people. The players always attempt to knock down the “Kubbs” (wooden blocks) of the other side with throwing sticks. The King, which stands in the middle of the playing field, may only be hit last. Whoever has first knocked down all of the other side’s Kubbs and the King, wins the game.

## GAME PREPARATION

As an ideal underground we recommend lawn, sand or snow. Stone and asphalt are also possible, but the throwing sticks will be damaged in the long run.



### PLAYING FIELD >>

The 5 x 8m playing field is set out using the cord (start point and unrolling, see illustration) and the 6 stakes, and the King is placed in the middle of the playing field.

The 10 Kubbs will now be evenly distributed on the two baselines. Each game party receives 5 Kubbs for the start. Now two teams with 1-6 players are formed. The two teams are positioned on both sides behind the baseline, which is formed by the lined-up Kubbs.

### START

One player from each team throws a throwing stick from the baseline in the direction of the King. The team whose throwing stick comes closest to the King (without knocking it down) may start the game. The starting team receives the six throwing sticks which are evenly distributed amongst the members of the team.

### GAME

Now the actual playing fun starts. It must be attempted to knock down the opposing Kubbs by throwing the round throwing sticks. While doing so, the stick will basically be thrown from downward upward. The stick should fly with its longitudinal axis in the throwing direction. Horizontal throws and rotating throws are forbidden.

The throwing sticks and any knocked-down Kubbs remain lying on the playing field until all team members have thrown their sticks. Now the throwing sticks are recollected and go to the other side.

The fallen Kubbs are now thrown by the opposing team to the other side of the playing field (as seen by them). The team has two attempts per Kubb to hit the opposing field. If the Kubb still lands outside the opposing field on the second attempt, the other team may position the Kubb wherever they like. But a distance of at least one throwing stick length from the King or from the corner points must be maintained.

The thrown-in Kubbs are now called “Field Kubbs”, because they are located in the field.

It is usually attempted to throw the Field Kubbs as close behind the centre line as possible. That way, due to the shorter distance, they are easier to hit.

Likewise it is usually attempted to throw the block of wood as close as possible to another Field Kubb. If they touch, they will be set up into a wall, since as a result it is possible to knock down several Field Kubbs with one throw.

A Kubb is always set up at the place where it has landed. But it is up to the opposing party to decide in which direction they tip them in order to set them up. If the Kubb lies on the centre line or one of the outer lines, it always has to be set up so that at least half of its surface area projects from the middle of the line.

After all Field Kubbs have been placed, the throwing party first has to knock these down before it knocks down “Baseline Kubbs”. The Kubbs are always thrown from the baseline to the opposing field. It is also possible to knock down several Kubbs with one throw. However, if one of the Baseline Kubbs standing on the opposing line is knocked down before all Field Kubbs have been knocked down, this has to be set up again. Once all Field Kubbs have been knocked down, the Baseline Kubbs may be thrown at again. Now the other team once again receives all knocked-down Kubbs, which they again throw in as Field Kubbs.

If a team does not manage to knock over all the field kubbs, then the opposing team is allowed to move their baseline forwards (towards the centre line) up to a level with the kubb which is closest to the centre line.

### PREMATURE GAME END

If one team knocks down the King before it has knocked down all opposing Field and Baseline Kubbs, it has lost the game. <

## GAME VARIATIONS >>

- /// The throw for the King has to be made backwards through the legs.
- /// Knocked-down Kubbs will be taken directly out of the game, instead of turning them over to the opponent.
- /// Field Kubbs touching each other during a backwards throw can be stacked behind each other, next to each other, or on top of each other.

# Brändi® Kubb-Règles du jeu

	9+ Âge
	2-12 Joueurs
	30-50 Min.



**ATTENTION!** Certaines pièces de ce jeu sont dotées d'une pointe. Risque de blessure! Risque d'étranglement et d'étouffement avec la longue ficelle! Veuillez conserver ces avertissements pour une éventuelle correspondance.

*Le jeu est adapté aux adultes et aux enfants à partir de 9 ans.*

## ACCESSOIRES DE JEU

- > 6 Bâtons à jeter
- > 10 Kubbs
- > 1 Roi
- > 1 corde de démarcation du terrain de jeu avec 8 passants (longueur 31 m)
- > 6 piquets
- > 1 Sac de transport
- > 1 Règle du jeu



## QU'EST-CE QUE LE «Brändi® Kubb»?

*Kubb est un jeu de société tactique venu du grand Nord où il jouit d'une grande popularité depuis des siècles. Aujourd'hui, ce jeu est également pratiqué en Suisse et fait déjà l'objet de compétitions. C'est un jeu à la mode très apprécié.*

## Deluxe Version «MASTER GOLD»

Cette variante de Brändi® Kubb se compose entièrement de bois dur (hêtre massif) et contient également une corde de démarcation du terrain de jeu avec des passants pour faciliter la mesure. Le roi est doté d'une belle inscription gravée au laser.

**La variante «MASTER GOLD» a été spécialement conçue pour les joueurs de compétition ambitieux, et correspond au règlement officiel.**

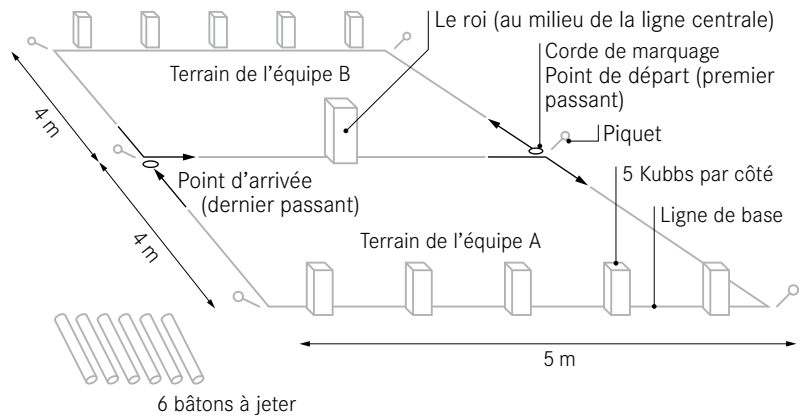
## IDÉE ET BUT DU JEU

/// Deux équipes s'affrontent. Une équipe est composée d'au moins une à six personnes maximum. Les joueurs doivent renverser les Kubbs (blocs de bois) de l'équipe adverse avec des bâtons. Le roi, qui se trouve au centre du terrain, doit être touché en dernier. Le vainqueur est celui qui a renversé tous les Kubbs de l'équipe adverse et le roi.

## PRÉPARATION DU JEU

Nous recommandons comme terrain de jeu un sol recouvert de gazon, de sable ou de neige. Il est également possible de jouer sur un sol de béton ou d'asphalte mais les bâtons risquent de s'abîmer avec le temps.





### LE TERRAIN DE JEU >>

Le terrain de jeu de 5 x 8 m est défini avec la corde de démarcation (voir le schéma pour le point de départ et la disposition) et les 6 piquets, le roi est placé au milieu du terrain.

Les 10 Kubbs sont répartis également sur les deux lignes de bases. 5 Kubbs se trouvent donc au début dans chaque camp. Ensuite, on forme deux équipes de 1 à 6 joueurs. Les deux équipes se positionnent des deux côtés derrière la ligne de base formée par les Kubbs.

### COMMENCEMENT DU JEU

Un joueur de chaque équipe lance un bâton depuis la ligne de base en direction du roi. L'équipe dont le bâton atterrit le plus près du roi (sans le renverser) commence le jeu. L'équipe qui commence reçoit les six bâtons lesquels doivent être distribués également à chaque membre de l'équipe.

### DÉROULEMENT DU JEU

C'est maintenant que le jeu commence vraiment. Les joueurs doivent essayer de renverser les Kubbs de l'équipe adverse en lançant des bâtons. Les bâtons doivent être lancés de bas en haut. Le bâton doit être jeté dans la longueur, les lancers horizontaux et rotatifs ne sont pas admis.

Les bâtons et les Kubbs renversés ne doivent pas être ramassés tant que tous les membres de l'équipe n'ont pas jeté leurs bâtons. Ensuite, les joueurs récupèrent les bâtons et vont dans le camp adverse.

Les Kubbs renversés doivent maintenant être jetés par l'équipe adverse de l'autre côté. L'équipe peut jeter un Kubb plusieurs fois pour qu'il atterrisse dans le camp adverse. Si après deux tentatives, le Kubb atterrit en dehors du camp adverse, l'autre équipe peut positionner le Kubb où bon lui semble. Une distance d'un bâton au moins par rapport au roi ou aux coins doit être respectée. Les Kubbs lancés sont appelés Kubbs de champ parce qu'ils se trouvent dans un champ.

Bien souvent, les joueurs essayent de jeter les Kubbs de champ juste derrière la ligne centrale. Etant moins loin, ils sont plus faciles à toucher. De même, les joueurs essayent aussi de lancer le bâton le plus près possible d'un autre Kubbs de champ. S'ils se touchent, ils forment alors un mur qui permettra de renverser plusieurs Kubbs en un lancer.

Les Kubbs doivent toujours être mis debout à l'endroit où ils ont atterri. Toutefois, c'est l'équipe adverse qui détermine dans quelle direction elle le met. Si le Kubb se trouve sur la ligne centrale ou sur une des lignes de fond, il doit toujours être posé de telle façon à ce qu'au moins la moitié de sa base dépasse du milieu de la ligne.

Une fois que tous les Kubbs de champ sont placés, l'équipe qui lance doit tout d'abord les faire tomber avant de renverser les Kubbs de base. Les Kubbs doivent toujours être lancés dans le champ généré à partir de la ligne de fond. Il est possible de faire tomber plusieurs Kubbs en un lancer. Si toutefois un des Kubbs de base sur la ligne adverse est renversé avant que tous les Kubbs de champ soient tombés, il doit être remis en place. Si tous les Kubbs de champ sont renversés, les joueurs peuvent de nouveau viser les Kubbs de base. L'autre équipe récupère tous les Kubbs renversés et les lance à nouveau comme des Kubbs de champ.

Si une équipe ne réussit pas à faire tomber tous les Kubbs, l'autre équipe a le droit de déplacer sa ligne de lancement vers l'avant (en direction de la ligne du milieu) et cela à hauteur du premier Kubb en place.

### FIN ANTICIPÉE DU JEU

Si une équipe renverse le roi avant d'avoir renversé tous les Kubbs de champ et Kubbs de base adverses, elle a perdu la partie. <

### VARIANTES DE JEU >>

- /// Le bâton destiné à renverser le roi doit être lancé de derrière et entre les jambes.
- /// Les Kubbs renversés sont retirés du jeu au lieu d'être donnés à l'adversaire.
- /// Les Kubbs de champ qui se touchent lorsqu'ils sont relancés peuvent être empilés les uns derrière les autres, les uns à côté des autres ou les uns sur les autres.

**DER HERSTELLER** /// Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderungen Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung.  
/// Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter **[www.braendi.ch](http://www.braendi.ch)**

**KONTAKT** /// Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens,  
Telefon: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, e-mail: [verkauf@braendi.ch](mailto:verkauf@braendi.ch)  
/// Brändi®Kubb können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: **[www.braendi-shop.ch](http://www.braendi-shop.ch)**

**THE MANUFACTURER** /// The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities.  
/// You can find more information about us on the internet at **[www.braendi.ch](http://www.braendi.ch)**

**CONTACT** /// Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens,  
Telephone: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, e-mail: [verkauf@braendi.ch](mailto:verkauf@braendi.ch)  
/// You can buy Brändi®Kubb in our internal shop, or directly from our e-shop: **[www.braendi-shop.ch](http://www.braendi-shop.ch)**

**LE FABRICANT** /// La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements.  
/// Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet **[www.braendi.ch](http://www.braendi.ch)**

**CONTACT** /// Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens,  
Téléphone: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, E-mail: [verkauf@braendi.ch](mailto:verkauf@braendi.ch)  
/// Vous pouvez acheter le jeu de Brändi®Kubb dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: **[www.braendi-shop.ch](http://www.braendi-shop.ch)**

