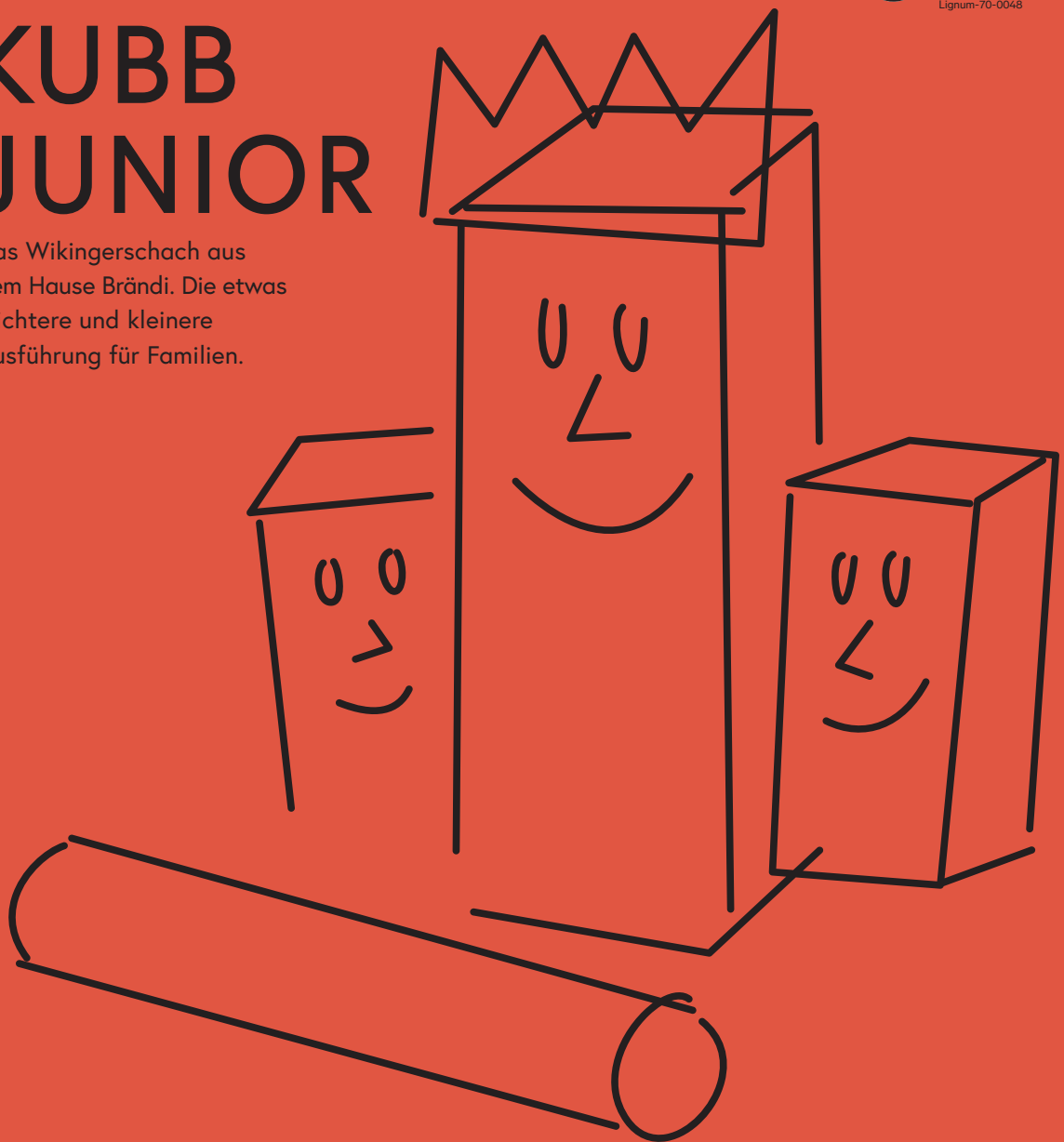
Brändi KUBB JUNIOR

SCHWEIZER HOLZ
Lignum-70-0048

Das Wikingerschach aus dem Hause Brändi. Die etwas leichtere und kleinere Ausführung für Familien.



Brändi®

6+

2-12

30-50 Min.

DE/EN/FR

Video Tutorial

CE

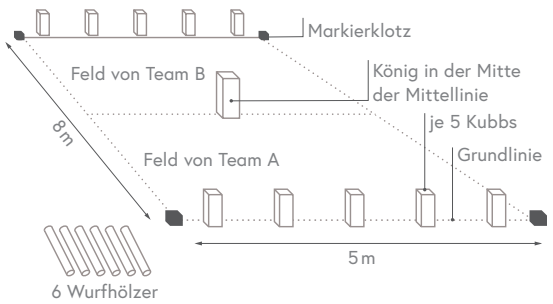
Spielanleitung

Inhalt
10 Kubbs, 6 Wurfhölzer, 1 König, 4 Markierklötze,
1 Spielanleitung, 1 Tasche

Was ist „Brändi Kubb"?
Kubb ist ein taktisches Gesellschaftsspiel aus dem hohen Norden und erfreut sich dort seit Jahrhunderten grosser Beliebtheit. Auch in der Schweiz liegt das Wikingerschach aus dem Hause Brändi voll im Trend. Die Junior-Version ist die etwas leichtere und kleinere Ausführung für Familien.

Spielidee und Ziel des Spieles
Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Die Spieler versuchen jeweils die Kubbs der Gegenpartei mit Wurfhölzern zu fällen. Wer zuerst alle Kubbs der Gegenpartei und den König umgeworfen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung
Das Spielfeld von 5 x 8 m wird mit den roten Markierklötzen begrenzt und der König in der Mitte des Spielfeldes platziert. Je nach Platzverhältnissen können auch kleinere oder grössere Spielfelder abgesteckt werden. Jede Spielpartei erhält für den Anfang 5 Kubbs, welche gleichmässig auf der Grundlinie verteilt werden. Nun werden zwei Teams mit 1-6 Spielern gebildet. Die beiden Teams positionieren sich auf beiden Seiten hinter der Grundlinie, die durch die aufgestellten Kubbs gebildet wird. Als idealer Untergrund empfehlen wir Rasen, Sand oder Schnee. Stein und Asphalt sind ebenfalls möglich aber die Wurfhölzer werden auf die Dauer geschädigt.



Spielstart
Ein Spieler aus jedem Team wirft ein Wurfholz Richtung König. Das Team, dessen Wurfholz dem König am Nächsten kommt, darf das Spiel beginnen. Das Starterteam erhält die sechs Wurfhölzer, welche gleichmässig im Team verteilt werden.

Spielregeln
- Ein Team wirft jeweils alle 6 Wurfhölzer nacheinander. (siehe Abb. 1)
- Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade von unten nach oben geworfen (Hubschrauber-Wurf verboten).
- Eventuell umgeworfene Kubbs bleiben liegen, bis alle Wurfhölzer geworfen wurden.
- Es wird von der Grundlinie aus geworfen. Stehen jedoch noch Feldkubbs des Gegners im eigenen Feld, wird vom zuvorderst stehenden Feldkubb aus geworfen. (siehe Abb. 4)
- Die Feldkubbs müssen vor den Basiskubbs (Grundlinie) umgeworfen werden. Falls man zuerst ein Basiskubb umwirft, muss dieses wieder aufgestellt werden. (siehe Abb. 2)
- Vom Gegner getroffene und umgefallene Kubbs werden aufgehoben und von der Grundlinie aus ins gegnerische Feld geworfen. Die Aufstellung eines Kubbs erfolgt immer an der Stelle, wo er gelandet ist. (siehe Abb. 1)
- Man hat mehrere Versuche, umgefallene Kubbs ins gegnerische Feld zu werfen. Landet das Kubb auch nach dem zweiten Versuch nicht im Feld, darf das andere Team sie beliebig platzieren. Der Abstand zum König muss jedoch mindestens eine Wurfholz-Länge betragen.
- Auf den König wird von der Grundlinie aus geworfen.

Spielvarianten
- Für fortgeschrittene Teams kann das Spielfeld von 5 × 8 m auf 5 × 10 m erweitert werden.
- 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.

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

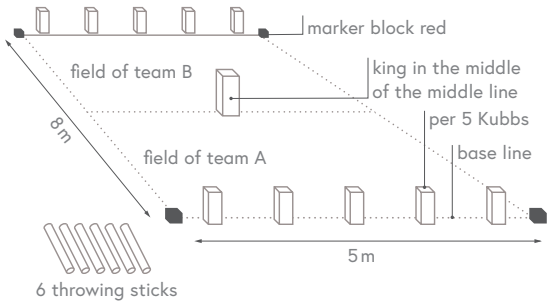
Game instructions

Game accessories
10 Kubbs, 6 wooden throwing sticks, 1 king, 6 stakes, 4 marker blocks red, 1 game instructions, 1 bag

What is «Brändi Kubb»?
Kubb is a tactical outdoor game from the Far North and has enjoyed great popularity there for centuries. This game of Viking chess from Brändi is also very much in trend in Switzerland. The Kubb Junior is smaller and lighter version for families.

Aim and idea of the game
Two teams compete against each other. The players always attempt to knock down the Kubbs of the opposing team with the wooden throwing sticks. Whoever has first knocked down all of the other side's Kubbs and the King, wins the game.

Game preparation
The 5 × 8 m playing field is set out using the red marker blocks, and the King is placed in the middle of the playing field. Depending on the amount of space available, the playing field marked out can also be bigger or smaller than this. At the beginning of the game, each team receives 5 Kubbs that are spread evenly along the baseline. Two teams of 1 to 6 players should now be formed. The players on each respective team position themselves behind the baselines on both sides, which are formed by the stood up Kubbs. As an ideal playing surface, we recommend lawn, sand or snow. Stone and asphalt are also possible, but the throwing sticks will be damaged in the end.



Start the game
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 may start the game. The starting team receives the six throwing sticks, which are evenly distributed amongst the members of the team.

Rules of the game
- One team throws all 6 wooden throwing sticks one after the other. (please see fig. 1)
- The wooden throwing sticks are held at one end and are thrown straight and underhand (helicopter throws are not allowed).
- Any Kubbs that may have been knocked over are left lying until all the wooden throwing sticks have been thrown.
- All throws must be from behind the baseline. If, however, field Kubbs of the opponent team are in your own half of the field, throws are taken from the position of the first standing field Kubb. (please see fig. 4)
- The field Kubbs must be knocked over before the base Kubbs (baseline). If a base Kubb is knocked over first, this needs to be stood up once again. (please see fig. 2)
- Any Kubbs hit and knocked over by the opposing team are picked up and are thrown into the opposing team's half of the field from behind the baseline. Each Kubb is stood up exactly where it has landed. (please see fig. 1)
- Each team has several attempts to throw knocked over Kubbs into the opposing team's half of the field. If the Kubb still does land within the playing field at the second attempt, the other team may place it wherever it likes. The distance to the King must be at least the length of a wooden throwing baton, however.
- All throws attempting to knock over the King must be from behind the baseline.

Game variations
- More experienced and skilful teams can increase the size of the playing field from 5 × 8 m to 5 × 10 m.
- 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 opposing team.
- Field Kubbs that are touching each other during a backwards throw can be stacked behind each other, next to each other, or on top of each other.

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

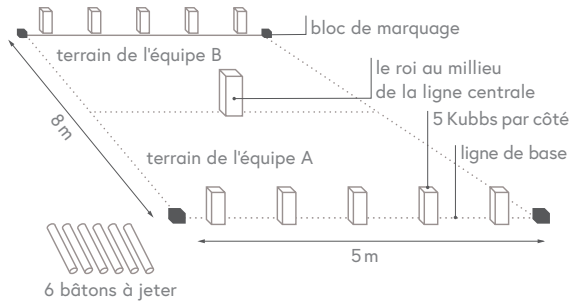
Règles du jeu

Accesoires de jeu
10 Kubbs, 6 bâtons à jeter, 1 roi, 6 piquets de délimitation, 4 blocs de marquage, 1 règle du jeu, 1 sac de transport

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. En Suisse, le jeu d'échec viking de Brändi est très apprécié aussi. La variante «Junior» est la version familiale plus légère et plus petite.

But et idéé du jeu
Deux équipes s'affrontent. Une équipe est composée d'au moins une à six personnes maximum. Les joueurs doivent renverser les Kubbs de l'équipe adverse avec des bâtons. Le vainqueur est celui qui a renversé tous les Kubbs de l'équipe adverse et le roi.

Préparation du jeu
Le terrain de jeu de 5 x 8 m est délimité avec les blocs rouges et le roi est placé au milieu du terrain. En fonction de l'espace à disposition, le terrain de jeu peut être couvert de manière plus ou moins grande. 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. Nous recommandons comme terrain de jeu un sol recouvert de gazon, de sable ou de neige. Il est également possible de jouer sur du béton ou de l'asphalte mais les bâtons risquent de s'abîmer avec le temps.



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 commence le jeu. L'équipe qui commence reçoit les six bâtons qui devront être également distribués à chaque membre de l'équipe.

Règles du jeu
- Chaque équipe lance à son tour les 6 bâtons à jeter. (Illustration 1)
- Prendre les bâtons à jeter par une extrémité et les jeter de bas en haut en ligne droite (interdiction de faire tourner les bâtons en les lançant).
- Les Kubbs renversés restent jusqu' au moment où tous les bâtons sont jetés.
- Les jeter depuis la ligne de fond. Cependant s'il reste encore des Kubbs de l'équipe adverse sur son propre terrain, les bâtons sont jetés depuis le Kubb le plus avancé. (Illustration 4)
- Il faut faire tomber les Kubbs de champ avant de renverser les Kubbs de base (sur la ligne de fond). (illustration 2)
- Relever les Kubbs touchés et renversés par l'adversaire et les envoyer dans le camp adverse en partant de la ligne de fond. Ensuite les empiler là où ils ont été jetés ou là où ils sont restés couchés. (Illustration 1)
- Si des Kubbs roulent depuis le camp adverse, il faut répéter le lancer. Si cela se reproduit pour la troisième fois avec un Kubb, l'équipe adverse peut empiler le Kubb à l'endroit où elle veut dans le camp. Cependant la distance entre le Kubb et le roi doit mesurer au moins une longueur de bâton à jeter.
- On tire sur le roi à partir de la ligne de fond.

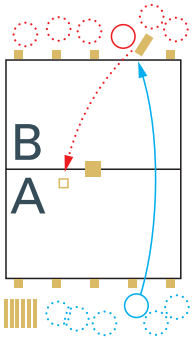
Variantes de jeu
- Pour les équipes les plus expérimentées, le champ de jeu peut être étendu de 5 x 8 m à 5 x 10 m.
- Le bâton destiné à renverser le roi doit être lancé de derrière et entre les jambes.
- Les Kubbs renversés sont retirés du jeu au lieu d'être donnés à l'adversaire.
- Les Kubbs de champ 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.

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

Spielverlauf

Course of play

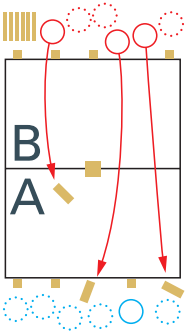
Déroulement du jeu



Team A wirft alle seine 6 Wurfhölzer nacheinander und versucht, die 5 Basiskubbs von Team B zu treffen (im Bild: ein Treffer). Danach sammelt Team B die 6 Wurfhölzer ein. Alle umgefallenen Basiskubbs werden von Team B jetzt in das Feld von Team A geworfen (Tipp: Möglichst dicht hinter die Mittellinie werfen). Team A stellt die von Team B geworfenen Feldkubbs an der Stelle, wo sie im Feld liegenbleiben, senkrecht auf.

Team A throws all 6 of its wooden throwing sticks one after another and tries to hit the 5 base Kubbs of Team B (in the picture: one successful hit). Team B then gathers the 6 wooden throwing sticks. Team B now throws all the knocked over Kubbs into Team A's half of the playing field (Tip: throw behind, but as close to the middle line as possible).
Team A stands up the field Kubbs thrown by Team B where they landed on the playing field.

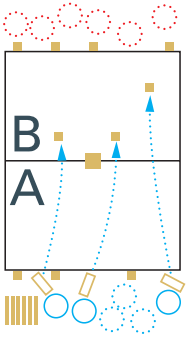
L'équipe A lance ses 6 bâtons à jeter les uns après les autres et essaie de toucher les 5 Kubbs de base de l'équipe B (voir illustration: un coup réussi). Ensuite, l'équipe B ramasse les 6 bâtons à jeter. Tous les Kubbs de base renversés sont désormais lancés par l'équipe B (Astuce: lancer les plus près possible derrière la ligne médiane). L'équipe A empile à la verticale les Kubb de champ jetés par l'équipe B à l'endroit où ils sont couchés dans le camp.



Team B hat nun die Wurfhölzer und muss zuerst den im Feld A stehenden Feldkubb treffen (hier als Treffer dargestellt). Danach kann Team B mit den verbleibenden Wurfhölzern versuchen, die Basiskubbs von Team A auf der Grundlinie zu treffen (hier zwei Treffer). Team A sammelt jetzt die 6 Wurfhölzer sowie die drei getroffenen Kubbs ein.

Team B now has the throwing sticks and must first hit and knock down the field Kubb in field A (here depicted as a hit). Afterwards Team B can try to hit the base Kubbs from Team A on the baseline with the remaining throwing Kubbs (here are two hits). Team A now gathers the 6 throwing sticks, as well as the Kubbs that have been hit.

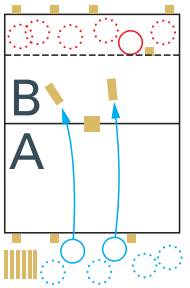
L'équipe B a maintenant les bâtons à jeter et doit d'abord faire tomber le Kubb de champ resté debout dans le camp A (ici représenté comme coup réussi). Ensuite, l'équipe B peut essayer de faire tomber les Kubbs de base de l'équipe A sur la ligne de fond avec les bâtons à jeter restants (ici deux coups réussis). L'équipe A ramasse maintenant les 6 bâtons à jeter ainsi que les trois Kubbs renversés.



Team A muss jetzt nach bekanntem Muster zuerst die drei umgefallenen Kubbs von der Grundlinie aus ins Feld von Team B werfen. Team A entscheidet sich für zwei kurze und einen langen Wurf.

Team A must now, in the familiar manner, first throw the three knocked over Kubbs into Team B's half of the field from the baseline. Team A decides on two short throws and one long throw.

Suivant le fameux modèle, l'équipe A doit désormais jeter en premier les trois Kubbs renversés depuis la ligne de fond dans le camp de l'équipe B. L'équipe A se décide pour deux lancers courts et un lancer long.



Aus gutem Grund: Denn jetzt muss Team A mit den sechs Wurfhölzern zuerst die drei Feldkubbs treffen (allerdings trifft Team A – im Bild dargestellt – nur zwei).

Bleibt dabei ein Feldkubb stehen (wie hier im Bild), kann Team B danach bis zum vordersten Feldkubb in seinem Feld vorrücken und braucht nicht mehr vor der eigenen Grundlinie aus zu werfen.

For good reason: This is because Team A must first knock down the three field Kubbs with the six throwing sticks (however Team A only hits two – as illustrated here).

If a field Kubb remains standing (as can be seen here in the picture), Team B can subsequently move forward into its half of the field as far as the Kubb that has remained standing and is no longer required to throw from its own baseline.

À juste titre: l'équipe A doit désormais toucher en premier les trois Kubbs de champ dans le camp de l'équipe B à l'aide des six bâtons à jeter (toutefois, comme le montre l'illustration, l'équipe A n'en touche que deux).

S'il reste un Kubb debout (comme c'est montré sur l'illustration), l'équipe B peut ensuite avancer jusqu'au Kubb de champ le plus avancé de son camp et elle n'a plus besoin d'effectuer les lancers devant sa propre ligne de fond.

Der Hersteller

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Beeinträchtigung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie unter www.braendi.ch

Brändi Kubb können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: 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

You can buy Brändi Kubb in our internal shop, or directly from our e-shop: 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

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

Brändi Kubb JUNIOR Spielanleitung Deutsch REV04, Stiftung Brändi, Kriens

Stiftung Brändi
Horwerstrasse 123
6011 Kriens
www.braendi.ch

SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch