

KUBB – REGLE DU JEU

Dessins tirés de www.swisskubb.ch

	<ul style="list-style-type: none">• Dimensions – mise en place• Le lanceur ne peut se placer en-dehors des limites latérales• Un tir, simultané, au plus près du roi, sans le faire tomber, permet de choisir de commencer ou son terrain.• Pas de lancers en « hélicoptère »
	<ul style="list-style-type: none">• Jet des kubbs tombés du Team B dans le camp adverse (2^{ème} essai si hors champ)• Team A relève les kubbs sur l'une des bases carrées et place à sa guise les kubbs mal lancés 2 fois de suite (au moins une longueur de bâton du roi)
	<ul style="list-style-type: none">• Faire tomber les kubbs de champ d'abord (relever les kubbs de base renversés avant ceux de champ)• Puis viser les kubbs de base
	<ul style="list-style-type: none">• Ainsi de suite, aucune pièce ne sort du jeu.• Variante : lors du lancer des kubbs, on peut faire des piles pour autant qu'un kubb de champ soit atteint lors d'un jet suivant (pile à l'endroit où se trouvait ce kubb de champ)
	<ul style="list-style-type: none">• Les kubbs sont lancés de la ligne de base• Les bâtons de la hauteur du kubb le plus proche du roi
	<ul style="list-style-type: none">• Gain à l'équipe qui abat le roi, depuis la ligne de base, quant tous les kubbs adverses sont renversés (en « sure shot » ou « à la bâloise », soit entre les jambes)• Perd celui qui couche le roi trop tôt, même par inadvertance...