

# Kubb



Les joueurs sont séparés en 2 équipes.

Le roi est placé au centre du terrain. Les kubbs sont placés le long des lignes de base de chaque camp, cinq de chaque côté.

Pour décider qui commence la partie, chaque équipe lance un bâton au plus près du roi sans le faire tomber.

Depuis sa ligne de base, la première équipe jette ses 6 bâtons en tentant de renverser les kubbs adverses.

Ceux renversés sont alors ramassés et jetés par la deuxième équipe, depuis sa ligne de base, dans la partie de terrain adverse (lancés donc dans la moitié de terrain de la première équipe). Tous les kubbs lancés sont alors remis debout à l'endroit où ils ont été jetés. On les appelle les kubbs de champ.

La deuxième équipe lance alors ses 6 bâtons.

Si des kubbs de champ existent dans le terrain adverse, l'équipe a l'obligation de les faire tous tomber avant de pouvoir tenter de faire tomber des kubbs de base adverses.

Les kubbs renversés (de champ et de base) sont alors relancés par la première équipe dans le camp adverse.

Les équipes jouent ainsi alternativement, en lançant à chaque fois les 6 bâtons, puis l'équipe adverse relançant les kubbs renversés de son camp.

Si par erreur, un kubb de base est renversé alors que des kubbs de champ restent encore debout, il est simplement relevé.

Si un kubb lancé vient à faire tomber un kubb de champ, on relève celui-ci à l'endroit où il se trouvait et on regroupe les 2 kubbs (ils sont alors plus faciles à faire chuter).

A la fin de ses lancers de bâton, si une équipe possède encore des kubbs de champ debout, le kubb le plus proche du roi dans sa partie de terrain représente alors la ligne de tir pour cette équipe.

Dès qu'une équipe a fait tomber tous les kubbs adverses, elle peut alors tenter de renverser le roi avec les bâtons qu'elle lui reste.

Si, au cours du jeu, le roi est renversé accidentellement, l'équipe fautive perd la partie.

Le lancer des bâtons est quelque fois codifié, avec par exemple l'interdiction de lancer un bâton avec la main au-dessus de la taille.