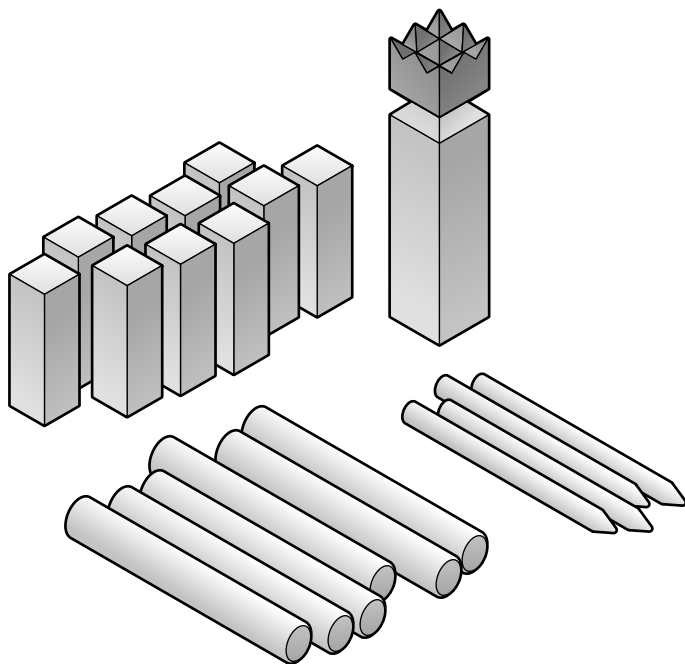


# Mini-kubb játék



## Kedves Vásárlónk!

Az új mini-kubb játékot kifejezetten a gyerekszobában való játékra fejlesztették ki. Minden sima felület alkalmas alapnak - a szőnyeg kevésbé alkalmas, mivel a figurák nem állnak stabilan rajta.

A játék során két csapat „küzd” egymással. Mindegyik, 1-6 játékosból álló csapat 5 kubbal rendelkezik, amelyeket a játékmezőn egymással szemben kell felállítani.

A kubbok között középen áll az egyetlen király.

A csapatok a dobófák segítségével megpróbálják feldönteni az ellenfél kubbjait. Utolsóként végül a királyra is célozhatnak.

Az nyer, aki feldönti az ellenséges csapat összes kubbját és a királyt is.

A következőkben bemutatunk Önnek egy egyszerű játékvariációt. További variációkat pl. az interneten találhat. Keressen rá a „kubb”, „viking sakk” és hasonló kifejezésekre.

Kívánjuk, legyen öröme ebben a nem mindennapi ügyességi játékban.

## A Tchibo csapata



Figyelem!

Figyelmeztesse gyermekeit, hogy a dobófákat ne dobálják túl erősen - és soha ne dobálják más emberek (vagy állatok) felé. Mondja meg nekik, hogy ne játsszanak törékeny vagy kényes tárgyak közelében.

Kövesse a jelen útmutató végén található biztonsági utasításokat is.



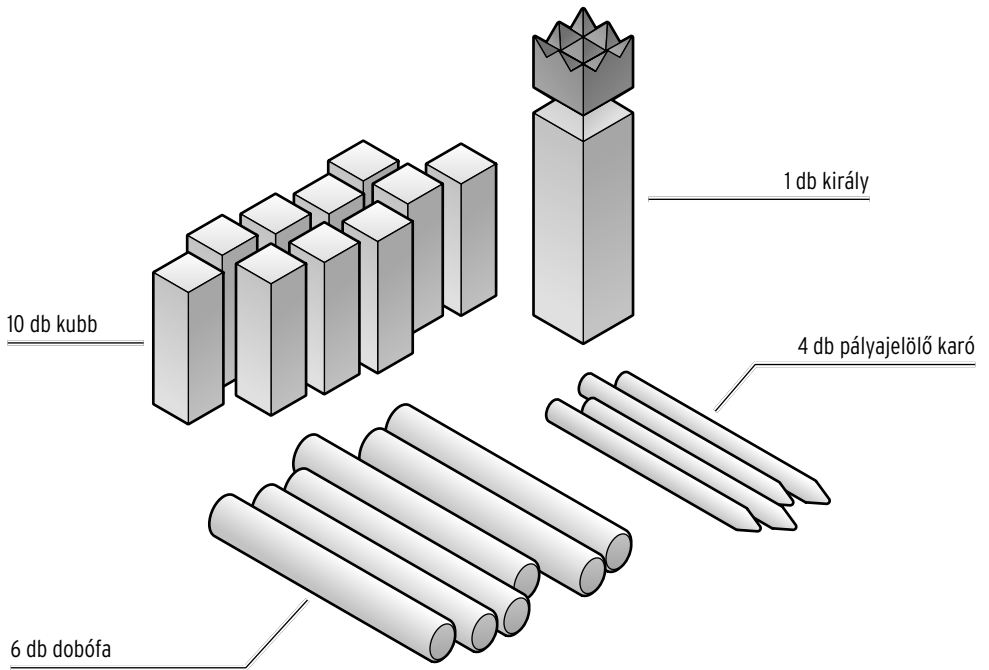
6 éves kor feletti gyermekeknek ajánlott.



[www.tchibo.hu/utmutatok](http://www.tchibo.hu/utmutatok)

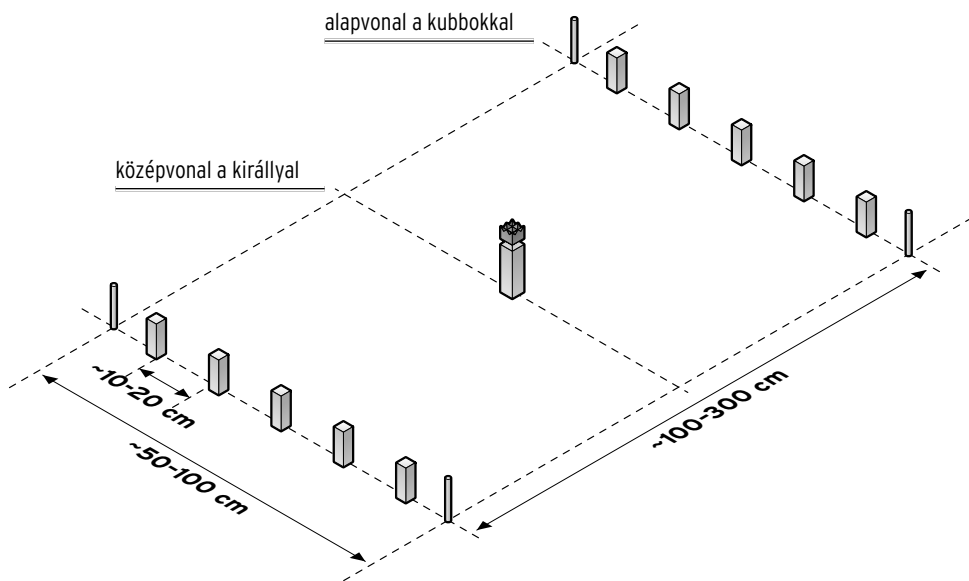
---

## Tartozékok



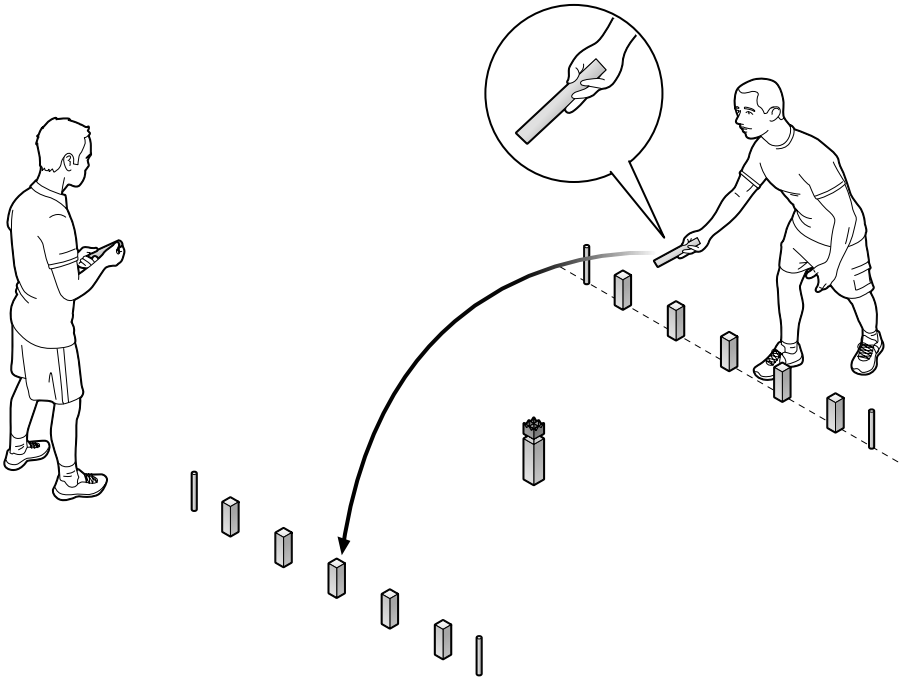
Tárolótaszkával

## A játék előkészítése



- ▷ Lehetőleg egyenes, szilárd felületet válasszon. Az asztalok, laminált, fa- vagy csempézett padlók jól alkalmazhatók, de a pályajelölő karók nem rögzíthetők. Kevésbé alkalmasak a gye- vagy földpadlók, mivel a kubbokat nehéz felállítani, továbbá kevésbé megfelelő a homokos vagy kavicsos talaj vagy pl. a hó, mert a kubbok vagy túlságosan besüppednek, vagy nem tudnak megfelelően eldőlni.
- ▷ Ha kültéren játszik, a játékeret a 4 pályajelölő karóval jelölheti ki. Beltérben bármilyen tárgy megteszi a sarkok jelölésére, ha szükséges. A mező mérete tetszőleges, azonban mindig elegendő helynek (kb. 10 cm) kell rendelkezésre állnia a felállított kubbok között. Ebből adódóan a mező szélessége kb. 0,5-1m. A két kubb sor közötti távolságot a rendelkezésre álló helyhez és a játékosok ügyességéhez igazíthatja.  
A javasolt távolság általában kb. 1-3 m.
- ▷ Mindkét oldalon állítson sorba az alapvonalra 5 kubbot.
- ▷ A királyt helyezze pontosan a játémező közepére.

## Dobástechnika

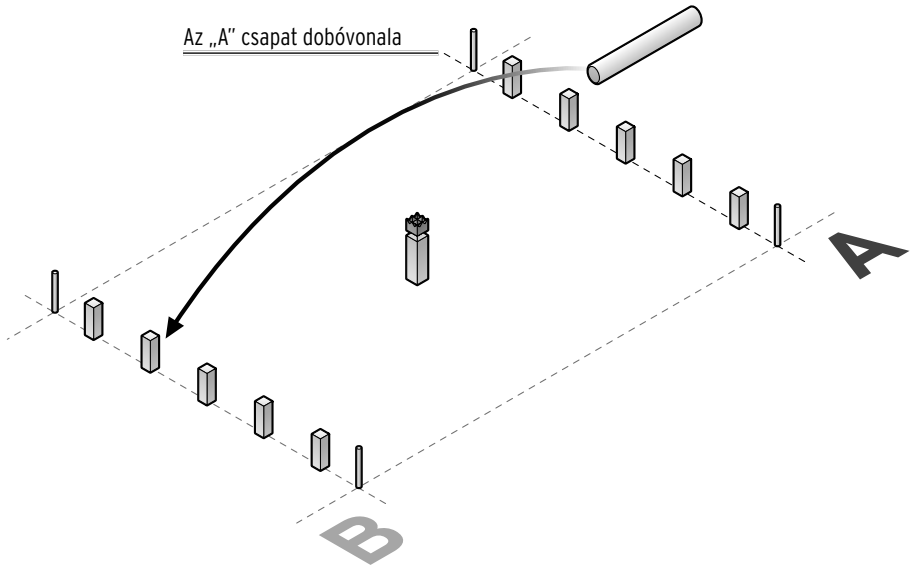


A dobófákat az egyik végüknél fogva, alapvetően letről és hossztenegelyük mentén szabad eldobni. A horizontális vagy pörgető dobás tilos. A dobás során nem a nagy lendület vagy erő, hanem a célzás pontossága fontos.

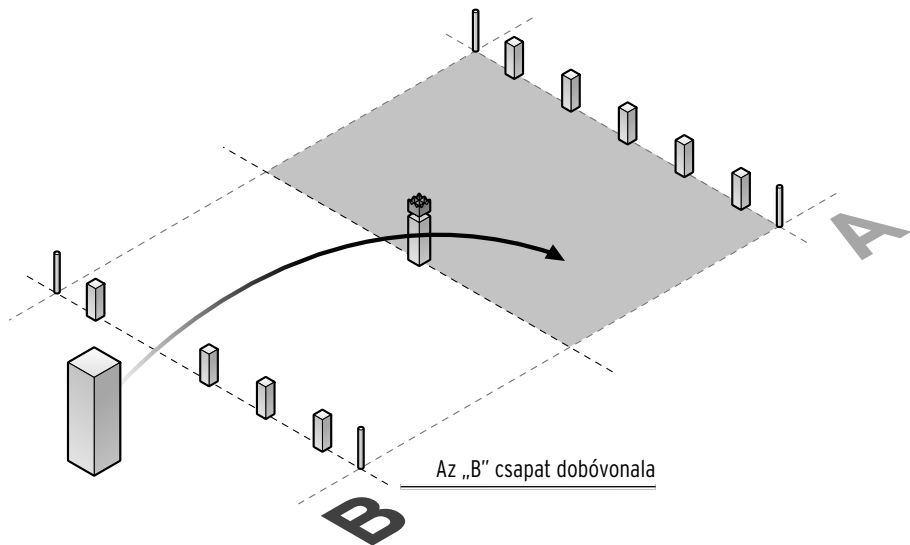


Ügyeljen arra, hogy a dobóterületen ne tartózkodjanak személyek vagy állatok! Az ellenséges csapat játékosainak mindig úgy kell elhelyezkedniük, hogy ne tartózkodjanak a dobás irányában, mivel a dobófa által okozott ütés nagyon fájdalmas lehet.

## A játék menete



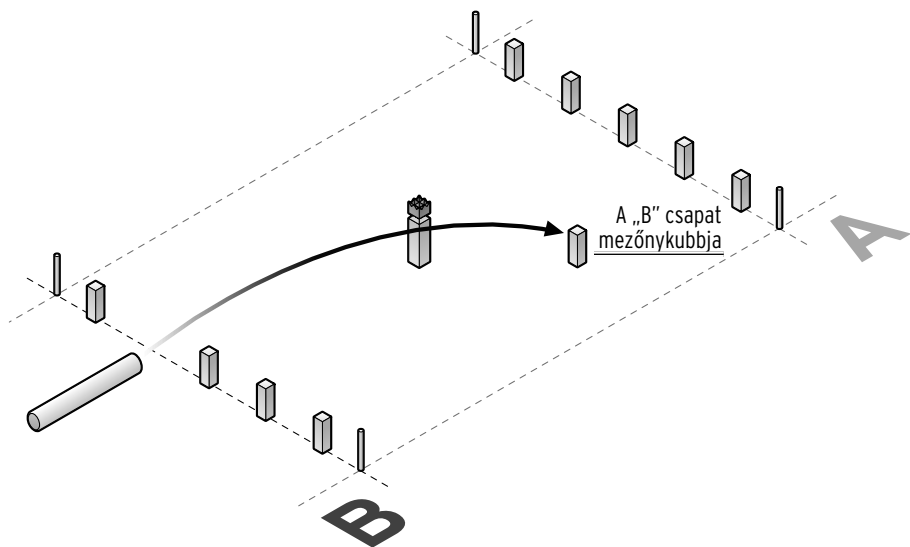
1. A csapatok a saját alapvonaluk mögött állnak fel.  
A kezdő csapat meghatározásához minden csapatból egy játékos olyan közel dob egy dobófát a királyhoz, amennyire csak lehet, anélkül hogy feldöntené.
2. Példánkban az „A” csapat nyert és kezdi a játékot. A játékosok megkapják mind a 6 dobófát (lehetőleg minden játékos ugyanannyit) és a saját alapvonaluk mögött állnak fel. Egymás után eldobják a dobófákat az ellenséges kubbok felé és megpróbálják feldönteni őket.
3. **a) variáció:** Ha az „A” csapat az ellenfél összes (5) kubbját feldöntötte, a játékosok a 6. dobófával megcélozhatják a királyt. Amennyiben a királyt is eldöntik, az „A” csapat nyert. A játéknak vége.  
**b) variáció:** Ha az „A” csapat egy kubbát sem döntött fel, a „B” csapat a 6. dobás után összeszedi a dobófákat és ő következik. Ez így folytatódik cserélődő dobási joggal, amíg az első kubb fel nem dől.



**c) variáció:** Ha az „A” csapat az ellenfél egy vagy több kubbját feldönti, ezek úgynevezett mezőnykubbok lesznek. A „B” csapat összegyűjti a mezőnykubbokat és átdobja őket az „A” csapat térfelére.

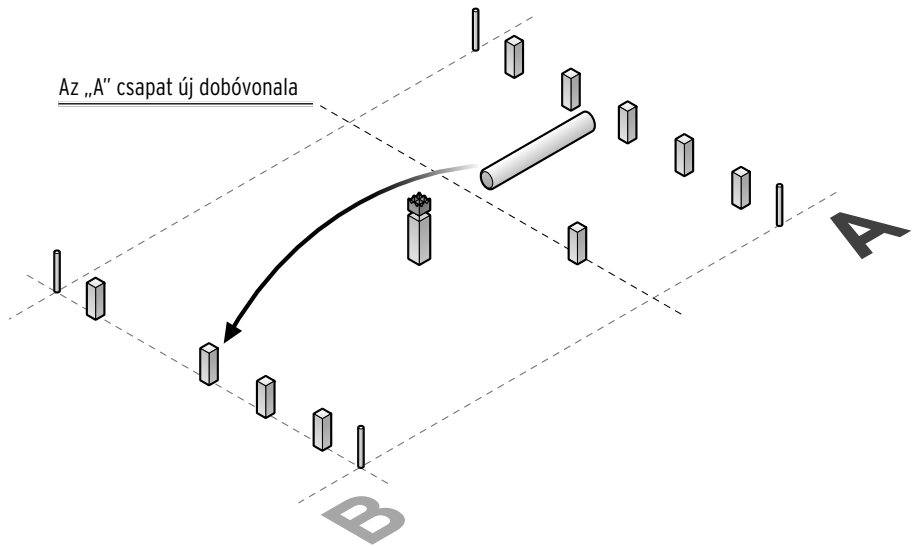
A **c) variáció** esetén tartsuk szem előtt:

- A „B” csapatnak először a mezőnykubbokat kell feldöntenie, mielőtt az „A” csapat tényleges kubbjait megcélozhatja. Tehát a mezőnykubbokat lehetőleg a középvonál közelébe dobja.
- Ha azonban a „B” csapat nem találja el ezeket, az „A” csapat annak a mezőnykubbnak a magasságából dobhat, amelyik a legközelebb áll a királyhoz. Minél közelebb áll a mezőnykubb a középvonálhoz, annál nagyobb az esély a „B” csapat kubbjainak eltalálására.
- Ha feldöntik a királyt, mielőtt az ellenfél összes kubbját feldöntötték volna, vagy amíg még áll néhány mezőnykubb az ellenséges térfelel, elvesztik a játékot. A mezőnykubbokat lehetőleg ne helyezték túl közel a királyhoz.
- Ha több mezőnykubbot kell feldönteni, meg lehet próbálni őket egymáshoz közel helyezni, hogy egy kis szerencsével egy dobással kettő, vagy akár több mezőnykubb is feldőljön.
- Mezőnykubbonként a „B” csapat kétszer dobhat. Ha a kubb a 2. dobásnál sem az ellenfél térfelel landol, az „A” csapat dobhatja át a kubbát a „B” csapat alapvonaláról a saját térfelére. A kubbát legalább egy dobófanyi távolságban kell felállítani a királytól vagy a pályajelölő karóktól.



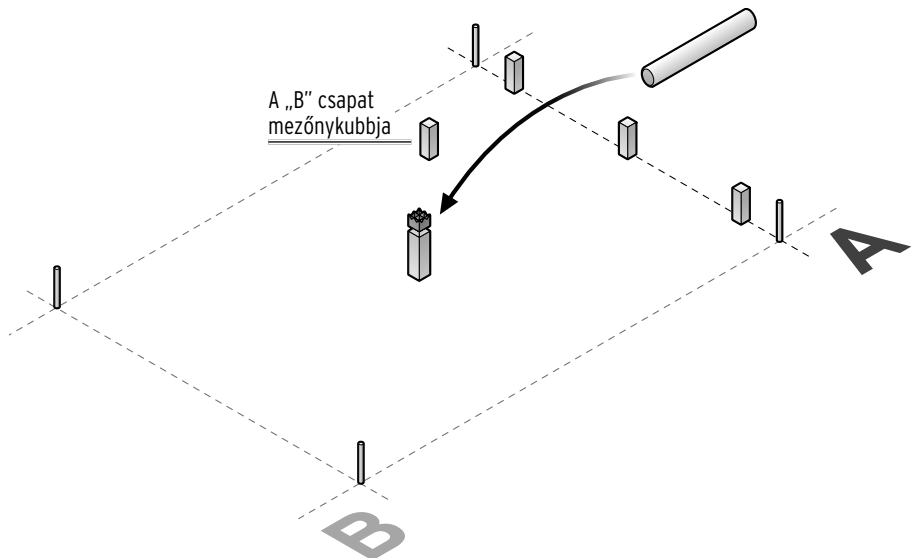
4. A „B” csapat által átdobott mezőnykubbokat az „A” csapat ott állítja fel, ahol landoltak, azonban az „A” csapat döntheti el, hogy melyik irányba állítja fel. Azonban azokat a kubbokat, amelyek a határvonalon landoltak, mindig úgy kell felállítani, hogy nagyobb részük a játékmезőn álljon.
5. A „B” csapat először a mezőnykubbokat próbálja meg feldönteni. Amint ezek feldőltek, a játék további részére eltávolítjuk őket. Ha közben véletlenül az „A” csapat alapvonalán álló kubb feldől, újra fel kell állítani. A „B” csapat csak azután dobhat az „A” csapat alapvonalán álló kubbokra, ha az összes mezőnykubbot feldöntötte.





6. Először az „A” csapat is átdobálja a „B” csapat által feldöntött kubbjait a „B” csapat térfelére.

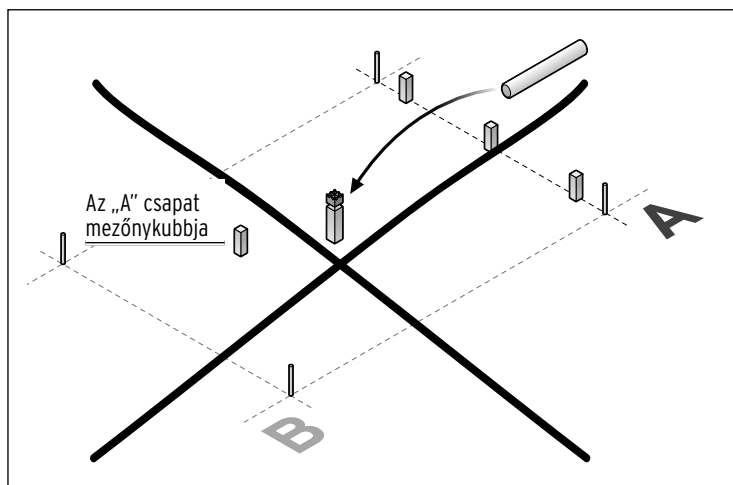
Ha a „B” csapat nem tudta feldönteni az „A” csapat egyik kubbját sem és a „B” csapat mezőnkubbjai még az „A” csapat térfelén állnak, az „A” csapat előrejőhet annak a mezőnkubbnak a magasságáig, amelyik a legközelebb áll a királyhoz.



7. Amint az egyik csapat az ellenséges csapat összes kubbját feldöntötte, dobhat - újra az alapvonalról - a királyra. Ha ez feldől, nyert a csapat.



Ha a csapat feldönti a királyt, amikor az ellenfél kubbjai az alapvonalon állnak, vagy a saját mezőnykubbjai még állnak, veszített a csapat.



## Biztonsági előírások

- FIGYELEM. Nem alkalmas 36 hónapos kor alatti gyermekek részére. A tárolótáska nem alkalmas 36 hónapos kor alatti gyermekek részére. Apró részek. Fulladásveszély.
- Ne engedje, hogy a csomagolóanyag gyermekek kezébe kerüljön. Többek között fulladásveszély áll fenn!
- Más személyeket, különösen a kisgyermeket tartsa távol a játékmezőtől.
- Ne tartózkodjon közvetlenül a dobás irányában. Játékosársait is tartsa távol ettől a területtől.
- A dobófákat kizárólag lentről felfelé szabad dobni. Ne dobjon túl nagy lendülettel és erővel. Soha ne célozzon más személyre vagy állatra.
- Rendszeresen, minden használat után ellenőrizze, hogy találhatók-e szálkák vagy más sérülések a fából készült tartozékokon. Távolítsa el a szálkákat és a következő használat előtt egy megfelelő dörzspapírral csiszolja simára az egyenetlenségeket, durva felületeket vagy éles peremeket.

---

## Hulladékkezelés

A termék és a csomagolás értékes, újrahasznosítható anyagokból készültek. Az anyagok újrahasznosítása csökkenti a hulladék mennyiségét és kíméli a környezetet.

A **csomagolóanyag** kidobása esetén ügyeljen a szelektív hulladékgyűjtésre. Papír, karton és könnyű csomagolóanyagok eltávolításához használja a helyi gyűjtőhelyeket.



---

**Cikkszám: 625 181**

---

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany  
[www.tchibo.hu](http://www.tchibo.hu)