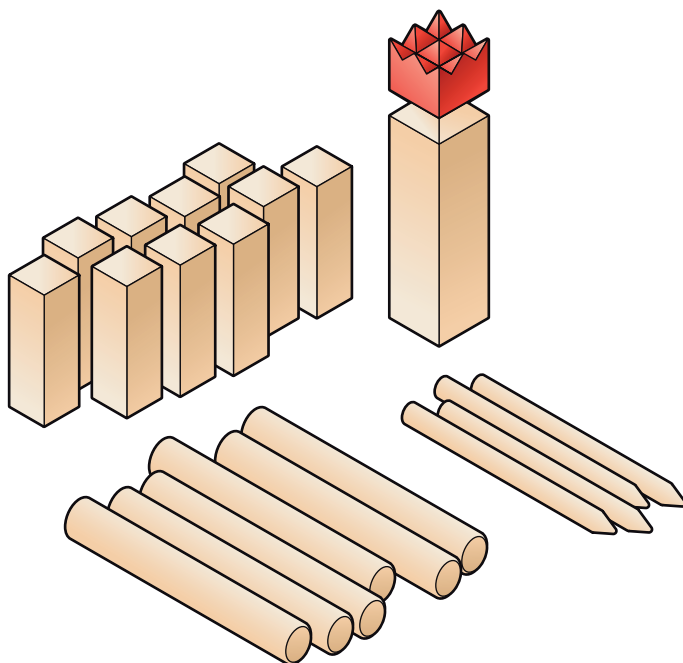




# Kubb játék



## Kedves Vásárlónk!

A kubb a skandináv országok egyik kedvelt játéka, melyet saját kertünkben, de akár nyilvános parkokban vagy hasonló helyszíneken is játszhatunk.

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.

Kívánjuk, legyen öröme ebben a nem mindennapi ügyességi játékban.

## A Tchibo csapata



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



Ezzel a jellel ellátott játékmenetet az interneten (az útmutató PDF-jében) egy rövid filmmel szemléltetünk.

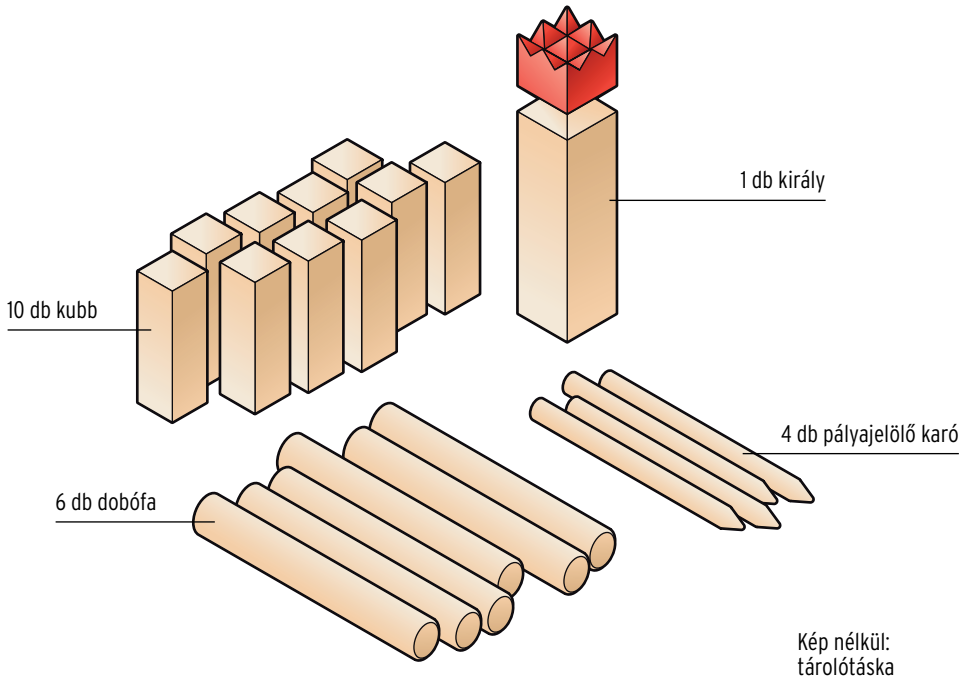
iPhone / iPad esetén: töltsön le egy alkalmazást, amely segítségével a PDF-be integrált videókat lejátszhatja.



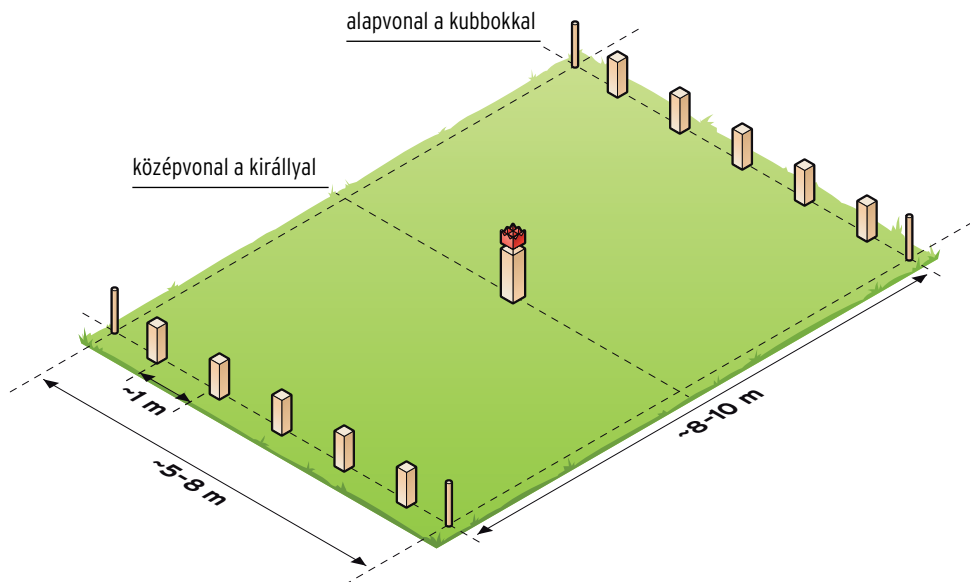
6 éves kor feletti gyermekeknek ajánlott.

---

# Tartozékok

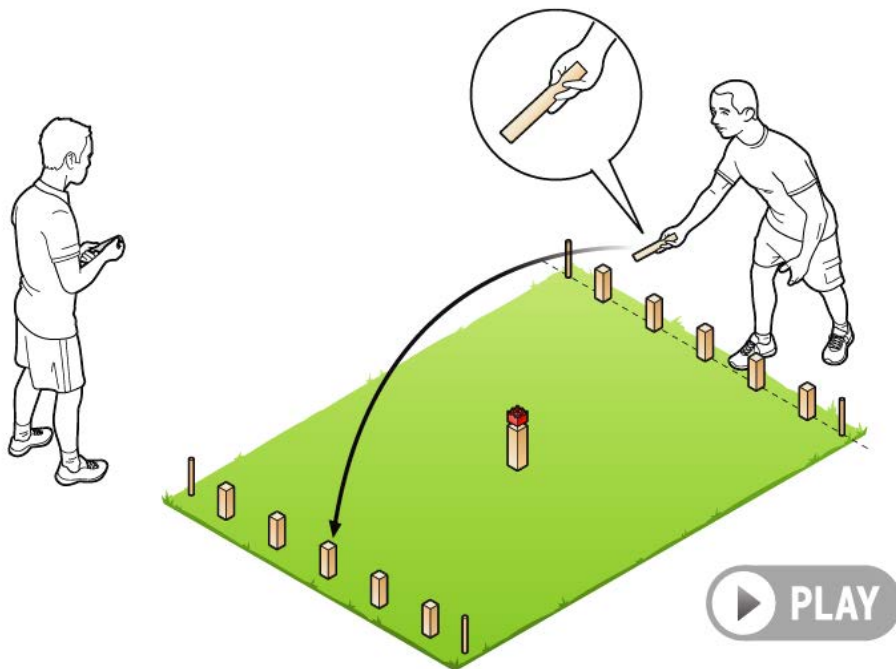


## A játék előkészítése



- ▷ Lehetőleg egyenes, szilárd felületet válasszon. A pázsit vagy a sima talaj jól megfelel erre a célra. A kőburkolat, aszfalt vagy beton is megfelel, azonban a pályajelölő karókat nem lehet rögzíteni, és a dobófák gyorsabban elhasználódnak. Kevésbé megfelelő a homokos vagy kavicsos talaj vagy pl. a hó, mert a kubbok vagy túlságosan besüppednek, vagy nem tudnak megfelelően eldőlni.
- ▷ A 4 pályajelölő karóval jelölje ki a játéklemezőt. A mező mérete tetszőleges, azonban mindig elegendő helynek (kb. 1 m) kell rendelkezésre állnia a felállított kubbok között. Ebből adódóan a mező szélessége kb. 5-8 m. A két kubb sor közötti távolságot a játékosok ügyességéhez igazíthatja. A távolság általában kb. 8-10 m.
- ▷ Mindkét oldalon állítson sorba az alapvonalra 5 kubbok.
- ▷ A királyt helyezze pontosan a játéklemező közepére.

## Dobástechnika

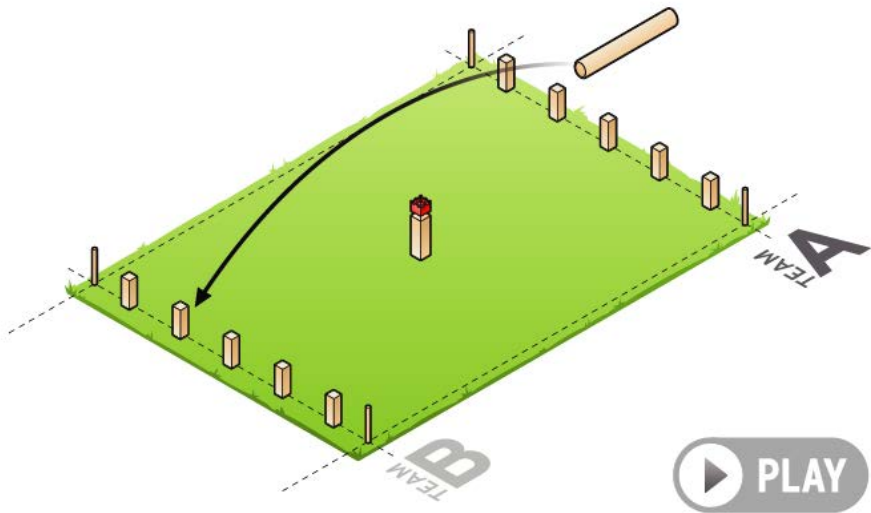


A dobófákat az egyik végüknél fogva, alapvetően lentről és hossz tengelyük mentén szabad eldobni. A horizontális vagy pörgető dobás tilos. A dobás során nem a nagy lendület vagy erő, hanem a célzás pontossága fontos.

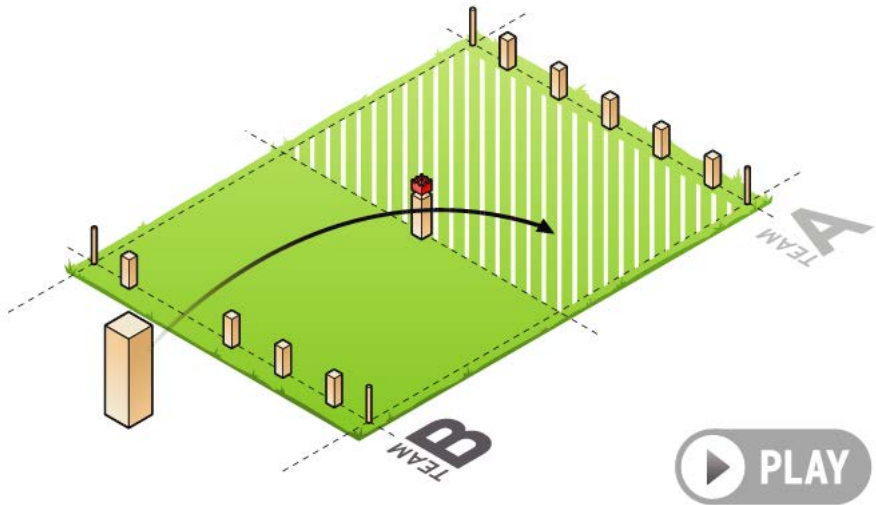


Ügyeljen arra, hogy a dobóterületen ne tartózkodjanak személyek vagy állatok! Az ellenséges csapat játékosainak mindig úgy kell elhelyezkedniük, hogy ne tartózkodjanak a dobás irányában, mivel a dobófa által okozott ütés nagyon fájdalmas lehet.

## A játék menete



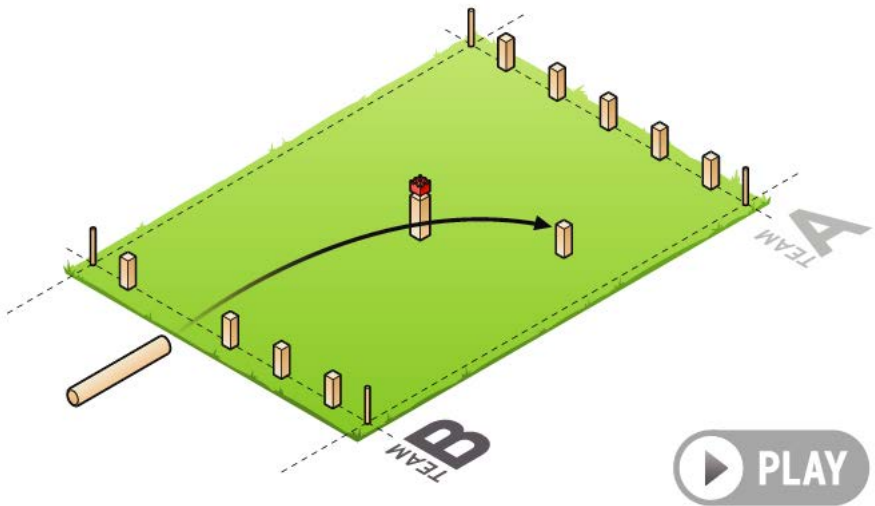
1. A csapatok a saját alapvonaluk mögött állnak fel.  
A kezdő csapat meghatározásához minden csapatból egy játékos olyan közel dob egy dobófát a királyhoz, amennyire csak lehet, anélkül hogy feldöntené.
2. Példánkban az „A” csapat nyert és kezdi a játékot. A játékosok megkapják mind a 6 dobófát (lehetőleg 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 folytatódikik 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.

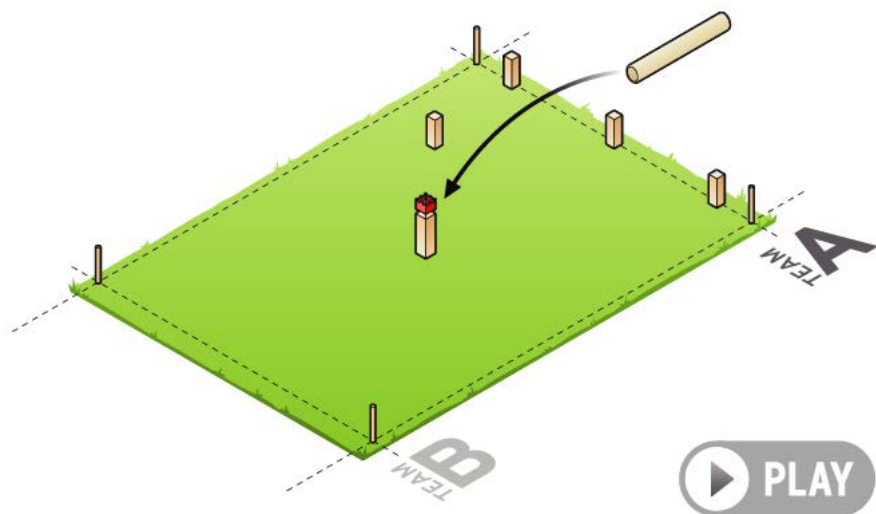
A c) *variáció* esetén tartsuk szem előtt:

- A „B” csapatnak először a mezőnykubbokat kell feldöntenie, mielőtt az „A” csapat tényleges kubbjait megcélozhatja. Tehát a mezőnykubbokat lehetőleg a középvonal 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 középvonalhoz, 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 térfelén, 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 térfelén landol, az „A” csapat dobhatja át a kubbát a „B” csapat alapvonaláról a saját térfelére. A kubbát legalább egy dobófányi távolságban kell felállítani a királytól vagy a pályajelölő karóktól.



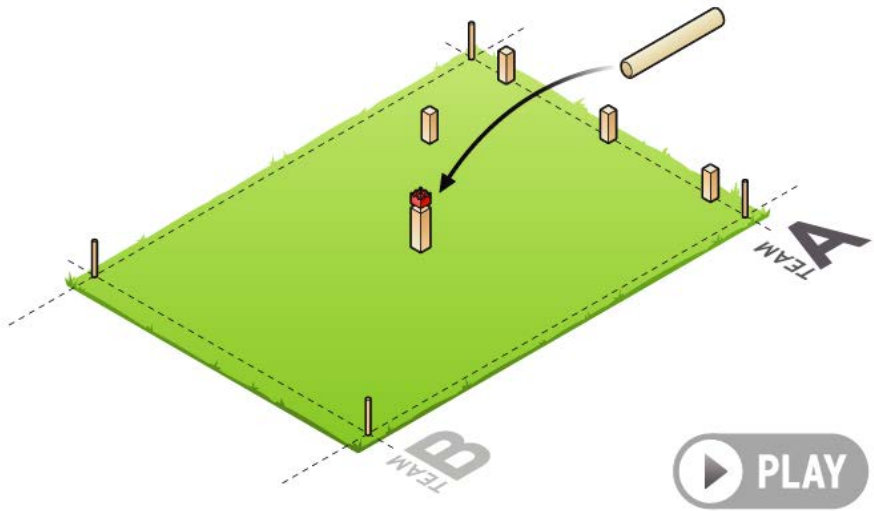
4. A „B” csapat által átdobott mezőnykubbokat az „A” csapat ott állítja fel, ahol landoltak, azonban az „A” csapat döntheti el, hogy melyik irányba állítja fel. Azonban azokat a kubbokat, amelyek a határvonalon landoltak, mindig úgy kell felállítani, hogy nagyobb részük a játémezőn álljon.
5. A „B” csapat 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.





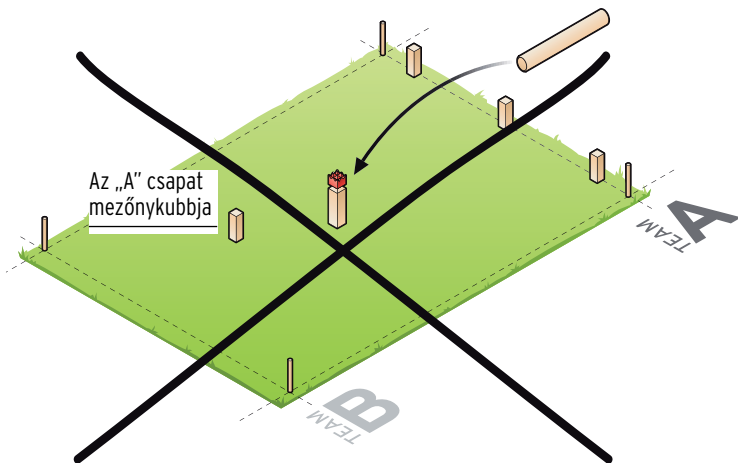
6. Először az „A” csapat is átdobálja a „B” csapat által feldöntött kubbjait a „B” csapat téréfelére.

Ha a „B” csapat nem tudta feldönteni az „A” csapat egyik kubbját sem és a „B” csapat mezőnykubbjai még az „A” csapat téréfelén állnak, az „A” csapat előrejöheth annak a mezőnykubbnak 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.

**i** 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!
- A játékot kizárólag szabadtéren játssza, ahol elegendő hely van a játékmező körül. Más személyeket, különösen a kisgyermeket tartsa távol a játékmezőtől.
- Ne tartózkodjon közvetlenül a dobás irányában. Játékostársait is tartsa távol ettől a területtől.
- A dobófákat kizárólag letről felfelé szabad dobni. Ne dobjon túl nagy lendülettel és erővel. Soha ne célozzon más személyre vagy állatra.
- Rendszeresen, minden használat után ellenőrizze, hogy található-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** és a **termék** kidobása esetén ügyeljen a szelektív hulladékgyűjtésre. Papír, karton és könnyű csomagolóanyagok eltávolításához használja a helyi gyűjtőhelyeket.

---

**Cikkszám: 372 324**

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

