XDCOLLECTION

Wooden kubb set

XD Connects B.V.
Lange Kleiweg 8-28
2288 GK Rijswijk, The Netherlands
19 , Corniture, Holt Street,
Birmingham, B7 4BPI, England

Copyright© XD P453.51X

Content

English p. 3
Nederlands p. 5
Deutsch p. 7
Français p. 9
Español p. 11
Svenska p. 13
Italiano p. 15
Polski p. 17

ENGLISH

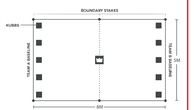
CONTENTS
1 x King
10 x Knights
6 x round wooden sticks
4 x pegs to mark out the field

SETUP
Kubb is typically played on a rectangular pitch approximately 5 m by 8 m. You can make the field bigger or smaller upon choose to make it suitable for every age. Stakes are driven into the ground at the corners of the pitch. The narrow ends are called "baselines." The king is placed in the centre of the pitch, halfway between baselines. An imaginary line drawn through the king and parallel to the two baselines divides the field into two halves. The knights are set up across each baseline, five to a side.

There are two phases for each team's turn:
• Team A throws the six sticks, from their baseline, at their opponent's lined-up knights (called Baseline knights). Throws must be under-handed, and the sticks must spin end over end. Throwing sticks sideways or spinning them side-to-side is not allowed.
• Knights that are successfully knocked down are then thrown by Team B onto Team A's half of the pitch, and stood on end. These newly thrown Knights are called field Knights.

Play then changes hands, and Team B throws the sticks at Team A's Knights, but must first knock down any standing field Knights. (Field Knights that right themselves due to the momentum of the impact are considered knocked down.) Again, Knights that are knocked down are thrown back over onto the opposite half of the field and then stood. Play continues in this fashion until a team is able to knock down all Knights on one side, from both the field and the baseline. If that team still has sticks left to throw, they may make one attempt at knocking over the king. If a thrower successfully topples the king, they have won the game.

However, if at any time during the game the king is knocked down by accident — event by a newly thrown Knight — the offending team immediately loses the game.



NEDERLANDS

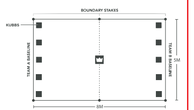
INHOUD
1 x koning
10 x ridders
6 x ronde houten stokken
4 x stokken om het veld te markeren

OPSTELLING
Kubb wordt gespeeld op een rechthoekig veld van ongeveer 5 bij 8 meter. Het mag groter of kleiner worden gemaakt om het geschikt te maken voor elke leeftijd. De stokken worden op de hoeken van het veld in de grond geslagen. De korte kanten van het veld worden basislijnen genoemd. De koning wordt midden op het veld geplaatst. Een denkbeeldige lijn die evenwidig aan de basislijnen door de koning loopt, verdeelt het veld in twee helften. De ridders worden opgebold op elke basislijn, vijf aan elke kant.

Een beurt bestaat voor elk team uit twee fasen:
• Team A gooit de zes stokken vanaf de eigen basislijn naar de opgestelde ridders van de tegenstander (de basislijnridders). Er moet onderhands worden gegooid en de stokken moeten over de lange kant draaien. Het is niet toegestaan de stokken zijdelings te gooien of te laten draaien.
• Ridders die zijn omgegooid, worden vervolgens door Team B op de veldhelft van team A gegooid, waarna deze rechtop worden gezet. Deze overgegooide ridders worden veldridders genoemd.

Dan wordt er gewisseld. Team B gooit de stokken naar de ridders van team A, maar moet eerst alle staande veldridders omgooien. (Veldridders die door de kiap weer rechtop rollen, worden beschouwd als omgegooid.) Omgegooide ridders worden weer naar de andere helft gegooid en vervolgens rechtop gezet. Het spel gaat zo door tot een team alle ridders van de andere helft, zowel in het veld als op de basislijn, heeft omgegooid. Als dat team nog werptokken over heeft, mag daarmee één poging worden gedaan om de koning om te gooien. Als een speler een slaagt de koning om te gooien, heeft dat team gewonnen.

Als op enig moment tijdens het spel de koning echter per ongelijk wordt omgegooid, ook al gebeurt dat door het overgooien van een ridder, heeft dat bewuste team direct verloren.



DEUTSCH

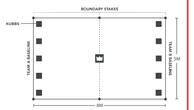
INHALT:
1 x König
10 x Ritter
6 x runde Wurfhölzer
4 x Pflöcke zum Abstecken des Spielfelds

AUFBAU
Kubb wird in der Regel auf einem rechteckigen Spielfeld von ca. 5 m x 8 m gespielt. Das Spielfeld kann nach Belieben und Alter der Spielenden größer oder kleiner gestaltet werden. An den Ecken des Feldes werden Pflöcke in den Boden gerammt. Die kurzen Seiten werden „Grundlinien" genannt. Der König wird in der Mitte des Spielfelds, zwischen den Grundlinien, aufgestellt. Eine imaginäre Linie, die durch den König und parallel zu den beiden Grundlinien verläuft, teilt das Spielfeld in zwei Hälften. Die Ritter werden auf den beiden Grundlinien aufgestellt, jeweils fünf auf einer Seite.

Jede Mannschaft ist in zwei Phasen am Zug:
• Mannschaft A wirft die sechs Hölzer von ihrer Grundlinie aus auf die aufgestellten Ritter des Gegners (die so genannten Grundlinien-Ritter). Die Würfe müssen grundsätzlich von unten ausgeführt werden. Das Wurfholz soll dabei mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen. Horizontalwürfe und rotierende Würfe sind verboten.
• Ritter, die erfolgreich umgeworfen werden, werden dann von Team B auf die Spielfeldhälfte von Team A geworfen und aufgestellt. Diese neu hingeworfenen Ritter werden Feldritter genannt.

Dann ist Mannschaft B an der Reihe und wirft die Wurfhölzer auf die Ritter von Mannschaft A, muss aber zuerst alle stehenden Feldritter umwerfen. (Feldritter, die sich durch den Wucht des Aufpralls selbst aufrichten, gelten als umgeworfen.) Umgeworfene Ritter werden wieder auf die gegenüberliegende Spielfeldhälfte zurückgeworfen und dort aufgestellt. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft alle Ritter auf einer Seite, sowohl auf dem Feld als auch an der Grundlinie, umgeworfen hat.

Wenn diese Mannschaft noch Wurfhölzer übrig hat, darf sie versuchen, den König zu stürzen. Gelingt es einem Werfer, den König umzuwerfen, hat er das Spiel gewonnen.
Wenn der König jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels versehentlich umgestoßen wird – auch durch einen neu geworfenen Ritter –, hat die betreffende Mannschaft das Spiel direkt verloren.



FRANÇAIS

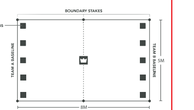
CONTENU :
1 x Roi
10 x Chevaliers
6 x bâtons de bois
4 x piquets pour délimiter le terrain

CONFIGURATION
Kubb se joue généralement sur un terrain rectangulaire d'environ 5 m sur 8 m. Vous pouvez l'agrandir ou le réduire pour l'adapter à tous les âges. Les piquets sont enfoncés dans le sol aux coins du terrain. Les côtés étroits sont appelés « lignes de base ». Le roi est placé au centre du terrain, à mi-chemin entre les lignes de base. Une ligne imaginaire tracée à hauteur du roi et parallèle aux deux lignes de base divise le terrain en deux moitiés. Les chevaliers sont placés sur chaque ligne de base, cinq de chaque côté.

Il y a deux phases de jeu pour chaque équipe :
• L'équipe A lance les six bâtons, depuis sa ligne de base, sur les chevaliers alignés de son adversaire (appelés chevaliers de base). Les lancers doivent se faire du bas vers le haut, et les bâtons doivent tourner sur un axe vertical. Il est interdit de lancer des bâtons de côté ou de les faire tourner sur un axe horizontal.
• Les chevaliers qui sont renversés sont ensuite jetés par l'équipe B sur la moitié du terrain de l'équipe A et redressés. Ces chevaliers nouvellement lancés sont appelés chevaliers de champ.

Le jeu change ensuite de main et l'équipe B lance les bâtons sur les chevaliers de l'équipe A, mais doit d'abord abattre tous les chevaliers de champ (les chevaliers de champ qui se redressent en raison de l'élan de l'impact sont considérés comme renversés). Encore une fois, les chevaliers qui sont renversés sont renvoyés sur la moitié opposée du terrain puis se sont redressés. Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce qu'une équipe arrive à renverser tous les chevaliers d'un côté, à la fois sur le terrain et sur la ligne de base. Si cette équipe a encore des bâtons à lancer, elle peut tenter de renverser le roi.

Si un lancour réussit à renverser le roi, son équipe remporte la partie. Cependant, si à tout moment pendant le jeu le roi est renversé par accident, même par un chevalier lancé, l'équipe fautive perd immédiatement la partie.



ESPAÑOL

CONTENIDO
1 x rey
10 x caballeros
6 x clavijas de madera
4 x picas para delimitar el campo

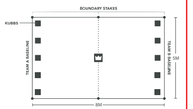
PREPARACIÓN
El kubb se juega normalmente en un campo rectangular de aproximadamente 5 por 8 m. El campo se puede hacer más grande o más pequeño para adaptarlo a la edad de los jugadores. Se clavan las picas en el suelo en las esquinas del campo. Los extremos estrechos se llaman «líneas de fondo». El rey se coloca en el centro del campo, a medio camino entre las líneas de fondo. Una línea imaginaria trazada a través del rey y paralela a las dos líneas de fondo divide el campo en dos mitades. Se colocan los caballeros a lo largo de cada línea de fondo, cinco por lado.

Existen dos fases en el turno de cada equipo:
• El equipo A lanza los seis cilindros desde su línea de fondo contra los caballeros alineados de su oponente (los caballeros de línea de fondo). Los lanzamientos deben realizarse desde abajo y los cilindros deben girar verticalmente. No está permitido lanzar los cilindros de lado ni hacerlos girar horizontalmente.
• A continuación, los caballeros derribados correctamente son lanzados por el equipo B contra el campo del equipo A, y se ponen en pie. Estos caballeros recién lanzados se denominan como caballeros de campo.

El juego cambia de turno, y el equipo B lanza los cilindros contra los caballeros del equipo A, pero primero debe derribar a los caballeros de campo que estén en pie. (Los caballeros de campo que se levanten solos por la fuerza del impacto se consideran derribados). Una vez más, los caballeros derribados se lanzan de nuevo hacia la mitad opuesta del campo y luego se ponen en pie. El juego continúa de esta manera hasta que un equipo consiga derribar todos los caballeros de un lado, tanto los del campo como los de la línea de fondo.

Si a ese equipo le quedan cilindros por lanzar, puede hacer un solo intento de derribar al rey. Si un lanzador consigue derribar al rey, habrá ganado la partida.

Sin embargo, si en cualquier momento de la partida el rey es derribado por accidente –incluso por un caballero recién lanzado– el equipo infractor pierde automáticamente la partida.



SVENSKA

INNEHÅLL
1 x kung
10 x kubbar
6 x runda träpinnar
4 x markeringspinnar för att markera spelplanen

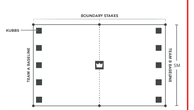
FÖRBEREDELSER
Kubb spelas vanligen på en rektangulär spelplan på cirka 5 x 8 m. Du kan göra spelplanen större eller mindre som du själv vill eller för att anpassa spelet för alla åldrar. Markeringspinnarna slås ner i marken i spelplanens hörn. Kortsidorna kallas för "baslinjer". Kungen placeras mitt på spelplanen, halvvägs mellan baslinjerna. En tänkt linje genom kungen och parallellt med de två baslinjerna delar upp spelplanen i två halvor. Kubbarna ställs upp längs med varje baslinje, fem på varje sida.

Det finns två faser för varje lags tur.
• Från sin baslinje kastar lag A sina sex pinnar mot motståndarlagets uppradade krekter (kallas för baskubbar). Man måste kasta underhands och pinnarna måste snurra uppåttill luften. Att kasta pinnarna sidledes eller snurra dem sågartat är inte tillåtet.
• De kubbar som slås omkull kastas sedan av lag B till lag A's planhalva och ställs upprätt. Dessa nykastade kubbar kallas för fältkubbar.

Om en spelare lyckas slå igenom sitt klot på det första försöket, får spelaren ett nytt slag. Om kloet passerar igenom bägs bägarna med ett slag, får spelaren två extraslag.
Turen går därefter över till det andra laget och lag B kastar pinnarna mot lag A's kubbar, men måste först slå omkull alla stående fältkubbar. (Fältkubbar som förblir upprättstående även om de har träffats, betraktas som omkullslagna.) Återigen, kubbar som slås omkull kastas tillbaka till motståndarlagets planhalva och ställs upp. Spelet fortsätter på detta sätt tills ett lag har lyckats slå omkull alla kubbar på ena sidan från både spelplanen och baslinjen.

Om det laget fortfarande har pinnar kvar att kasta, kan de göra ett försök att slå omkull kungen. Om en kastare lyckas slå omkull kungen, har det laget vunnit spelet.

Om man dock vid någon tidspunkt under spelet slår omkull kungen av misstag, även om det sker med en nykastad kubb, förlorar laget i fråga omedelbart spelet.



ITALIANO

CONTENUTO
1 x re
10 x cavalieri
6 x bastoni da lancio di forma cilindrica
4 x picchetti per delimitare il campo

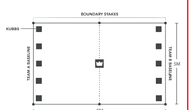
IMPOSTAZIONE
Il Kubb è tipicamente giocato su un campo rettangolare di circa 5 m per 8 m. È possibile fare il campo più grande o più piccolo a seconda delle scelte per adattarlo ad ogni età. I picchetti sono conficcati nel terreno agli angoli del campo. Le estremità strette sono chiamate "linee di base". Il re è posto al centro del campo, a metà strada tra le linee di base. Una linea immaginaria tracciata attraverso il re e parallela alle due linee di base divide il campo in due metà. I cavalieri sono disposti su ogni linea di fondo, cinque per lato.

Ci sono due fasi per il turno di ogni squadra:
• La squadra A lancia i sei bastoni da lancio, dalla propria linea di base, ai cavalieri schierati dell'avversario (chiamati cavalieri della linea di base). I lanci devono essere effettuati con la mano e i bastoni da lancio devono girare da un lato all'altro. Non è permesso lanciare i bastoni da lancio lateralmente o farli girare da un lato all'altro.
• I cavalieri che vengono abbattuti con successo vengono poi lanciati dalla squadra B nella metà campo della squadra A e messi in posizione eretta. Questi cavalieri appena lanciati sono chiamati cavalieri di campo.

Il gioco poi cambia di mano, e la squadra B lancia i bastoni da lancio ai cavalieri della squadra A, ma deve prima abbattere tutti i cavalieri in piedi sul campo (i cavalieri di campo che si raddrizzano a causa della slancio dell'impatto sono considerati abbattuti). Anche in questo caso, i cavalieri che vengono abbattuti vengono rilanciati nella metà opposta del campo e poi rimessi in piedi. Il gioco continua in questo modo fino a quando una squadra è in grado di abbattere tutti i cavalieri su un lato, sia dal campo che dalla linea di base.

Se quella squadra ha ancora dei bastoni da lanciare, può fare un tentativo per rovesciare il re. Se un lanciatore riesce a rovesciare il re, ha vinto la partita.

Tuttavia, se in qualsiasi momento durante la partita il re viene abbattuto per caso, anche da un cavaliere appena lanciato, la squadra che ha commesso l'infrazione perde immediatamente la partita.



POLSKI

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:
- 1 król
- 10 pionków
- 6 okrągłych patyczek drewnianych
- 4 pałki narzędne do wyznaczania pola

PRZYGOTOWANIE DO GRY
Kubb jest zwykle rozgrywany na prostokątnym polu o wymiarach w przybliżeniu 5 na 8 metrów. Pole gry można zmniejszyć lub powiększyć, aby dopasować je do wieku graczy. Pałki narzędne wbija się w rogach pola. Krótsze linie krótkowe pola są nazywane „liniami bazowymi". Króla ustawia się pośrodku pola, w połowie między liniami bazowymi. Wyznaczana przez figurę króla linia równoległa do dwóch linii bazowych dzieli pole gry na dwie połowy. Pionki stawia się na linach dojazdu so ogni linia di fondo, cinque per lato.

Ruch każdej drużyny składa się z dwóch etapów:
•Gracze drużyny A rzucają sześcioma pałeczkami ze swojej linii bazowej w mnie pionków ustawionych na linii bazowej przeciwnika (zwanych pionkami bazowymi). Rzuty wykonuje się „od dołu", a pałeczka musi się obracać w pionie. Rzucanie pałeczkami w bok lub obracających się w poziomie jest niedozwolone.
• Drużyna B przerzuca przewrócone pionki na połowę drużyny A. Pionki następnie ustawia się w pionie. Te ustawione pionki nazywa się pionkami polowymi.

Po zakończeniu rzutów drużyna A przekazuje pałeczki drużynie B, która rzuca nimi w stronę pionków drużyny A. W pierwszej kolejności muszą jednak przewrócić stojące pionki polowe. (Pionki polowe, które samodzielnie ustawią się w pozycji pionowej ze względu na siłę uderzenia, są uznawane za przewrócone). Ponownie przewrócone pionki są przerzucane na połowę przeciwnika, a następnie ustawiane pionowo. Grę kontynuuje się, aż jedna z drużyn przewróci wszystkie pionki przeciwnika, zarówno na polu, jak i linii bazowej. Jeżeli drużyna ma jeszcze pałeczki do rzutu, może podjąć próbę przewrócenia króla. Jeżeli osoba rzucająca przewróci króla, drużyna wygrywa grę.

Jednakże jeżeli w dowolnym momencie w trakcie gry grazz przypadkowo przewróci króla, nawet przerzucając pionka, jego drużyna od razu przegrywa grę.

⚠ WARNING

EN: Warning: Not suitable for children under 36 months. Long cord. Strangulation hazard
NL: Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Lang koord. Verstikkingsgevaar
DE: Achtung: Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet! Lange Schnur. Strangulationsgefahr
FR: Avertissement : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Cordon long. Risque d'étranglement
ES: Advertencia: No apto para niños menores de 36 meses. Cordón largo. Riesgo de estrangulamiento
IT: Attenzione: non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene un lungo cordino. Rischio di strangolamento.
SE: Varning: Ej lämplig för barn under 36 månader. Lång sladd. Strypfara
PL: Uwaga: Nieodpowiedni dla dzieci poni ej 3 roku życia. O sąp przewód. ryzyka uduszenia.

Copyright© XD P453.51X