

Art. Nr. 12401

5+ 

2-4 

CE UK
CA

Kubb Viking Game with compact Active

Game instruction

Wikingerspiel Kubb kompakt Active

Spielanleitung

Jeu viking Kubb compact Active

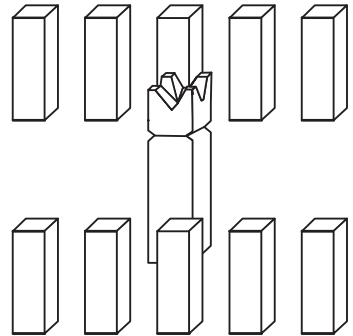
Règle du jeu

Gioco dei vichinghi Kubb compatto Active

Istruzioni di gioco

Juego vikingo Kubb compacto Active

Instrucciones de juego



CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



WARNING:
CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.



AVERTISSEMENT:
RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



en Compact Kubb Viking Game Active – Game instruction

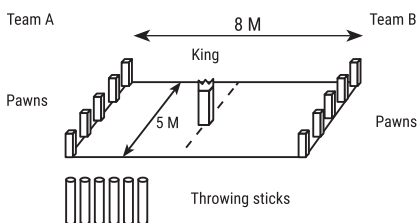
Game content:

- 1 king
- 10 pawns
- 6 throwing sticks
- 4 boundary sticks to mark the playing field

Game preparation:

First, the playing field is set up. This is marked by the 4 boundary rods at the corners. [The playing surface should be as straight as possible. The playing field should have a size of approx. 8 x 5 m.

The king is placed on the centre line of the playing field. The 5 pawns stand at an equal distance from each other on the short sides of the playing field, the baselines. Then 2 teams are formed, and a throw is made to decide which team will start the game. To do this, one player from each team throws a throwing stick as close as possible to the king without hitting it. The team whose throwing stick lands closest to the king starts the game.



Aim of the game:

The aim is to first knock down all the pawns of the opposing team with the throwing sticks and then knock down the king, which is in the middle of the playing field.

Gameplay:

The starting team A receives the six throwing sticks first, whereby all team members should receive the same number of throwing sticks if possible. The throwing is always done vertically from the respective throwing line.

Now the aim is to knock down as many of the opposing team's pawns as possible with the 6

matchsticks. The throwing sticks and any pawns that have been knocked down remain on the ground until all team members have thrown their sticks. After team A has completed its throws, team B collects all the throwing sticks and fallen pawns and then it is its own turn. The fallen pawns (mobile pawns) are now thrown by Team B into Team A's half of the field and placed at the point where they landed.

It should be noted that the mobile pawns of team B must be transported into the opponent's half with a maximum of two throws. Otherwise, team A may place the pieces anywhere in their own half. Just not too close to the king. Now Team B can start its game. The special feature now is that Team B must first hit all the mobile pawns in Team A's half of the field before the pawns on the baseline may be "attacked". If one of the pawns on the baseline falls over before all the mobile pawns have been hit, it must be set up again.

After the 6 throws, it is Team A's turn again. Team A also first throws all the pawns that were knocked down by team B into the opponent's half of the field. If a team does not manage to hit the mobile pawns with the 6 available throwing sticks, the opposing team may advance its baseline to the frontmost pawn in its own half and throw from there. However, if this pawn is knocked down by the opposing team in the following turn, the baseline is moved back to the starting position or to the height of the next pawn in this half of the field.

As soon as a team has eliminated all the pawns of the opposing team, it may attack the king. The throws at the king must always be made from the baseline and the respective team must still have at least 2 throwing sticks available to be allowed to attack the king. The team that has knocked down all the pawns of the other team and the king first wins the game. If the king is knocked down during the game while there are still pawns, the opposing team automatically wins.



de Wikingerspiel Kubb kompakt Active – Spielanleitung

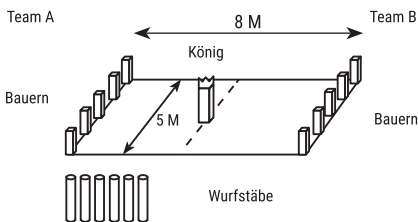
Spielinhalt:

- 1 König
- 10 Bauern
- 6 Wurfstäbe
- 4 Begrenzungsstäbe zum Markieren des Spielfelds

Spielvorbereitung:

Zunächst wird das Spielfeld aufgebaut. Dieses wird durch die 4 Begrenzungsstäbe an den Ecken markiert. Der Spieluntergrund sollte möglichst gerade sein. Das Spielfeld sollte eine Größe von ca. 8 x 5 m haben.

Der König wird auf der Mittellinie des Spielfelds platziert. Die 5 Bauern stehen in einem gleichmäßigen Abstand jeweils an den kurzen Seiten des Spielfeldes, den Grundlinien. Anschließend werden 2 Teams gebildet und mit einem Wurf wird entschieden, welches Team das Spiel beginnt. Hierzu wirft jeweils ein Spieler von jedem Team einen Wurfstab so dicht wie möglich an den König heran, ohne diesen zu treffen. Das Team, dessen Wurfholz am nächsten am König landet, beginnt das Spiel.



Spielziel:

Ziel ist es, mit den Wurfhölzern zunächst alle Bauern des gegnerischen Teams umzuwerfen und anschließend den König, der in der Mitte des Spielfelds steht, umzuwerfen.

Spielablauf:

Das beginnende Team A erhält als erstes die sechs Wurfhölzer, wobei alle Teammitglieder nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern bekommen sollen. Es wird immer von der jeweiligen Grundlinie aus vertikal geworfen.

Nun gilt es, so viele der Bauern des gegnerischen Teams wie möglich mit den 6 Wurfhölzern umzuwerfen. Die Wurfhölzer sowie die eventuell

umgeworfenen Bauern bleiben so lange liegen, bis alle Teammitglieder ihre Hölzer geworfen haben.

Nachdem Team A seine Würfe abgeschlossen hat, sammelt Team B alle Wurfhölzer und umgeworfenen Bauern ein und ist dann selbst an der Reihe. Die umgefallenen Bauern (mobile Bauern) werden nun von Team B in die Feldhälfte von Team A geworfen und an dem Punkt aufgestellt, an dem sie gelandet sind. Dabei ist zu beachten, dass die mobilen Bauern von Team B mit maximal zwei Würfeln in die gegnerische Hälfte befördert werden müssen. Andernfalls darf Team A die Figuren an einer beliebigen Stelle in der eigenen Hälfte platzieren. Nur nicht zu nah am König. Nun kann Team B sein Spiel beginnen.

Die Besonderheit ist nun, dass Team B zunächst alle mobilen Bauern in der Feldhälfte von Team A treffen muss, bevor die Bauern auf der Grundlinie „angegriffen“ werden dürfen. Falls einer der Bauern an der Grundlinie umfällt, bevor alle mobilen Bauern getroffen wurden, muss dieser wieder aufgestellt werden. Nach den 6 Würfeln ist Team A wieder am Zug. Auch Team A wirft zunächst alle Bauern, die von Team B umgeworfen wurden, in die gegnerische Feldhälfte. Sollte der Fall eintreten, dass ein Team es nicht schafft, die mobilen Bauern mit den 6 vorhandenen Wurfhölzern zu treffen, so darf das gegnerische Team seine Grundlinie bis zum vordersten Bauern in der eigenen Hälfte vorziehen und von dort aus werfen. Wird dieser Bauer aber im nachfolgenden Zug vom gegnerischen Team umgeworfen, so wird die Grundlinie wieder an die Ausgangssituation beziehungsweise auf die Höhe des nächsten Bauern in dieser Feldhälfte zurückverlegt.

Sobald ein Team alle Bauern des gegnerischen Teams ausgeschaltet hat, darf es den König angreifen. Die Würfe auf den König müssen immer von der Grundlinie aus erfolgen und das jeweilige Team muss noch mindestens 2 Wurfhölzer zur Verfügung haben, um den König angreifen zu dürfen. Das Team, das als Erstes alle Bauern des anderen Teams sowie den König umgeworfen hat, gewinnt das Spiel. Wird der König während des Spiels umgeworfen, obwohl noch Bauern stehen, gewinnt automatisch das gegnerische Team.

fr Jeu viking Kubb compact Active – Règle du jeu

Contenu du jeu:

- 1 roi
- 10 pions
- 6 bois à lancer
- 4 bâtons de délimitation pour marquer le terrain de jeu

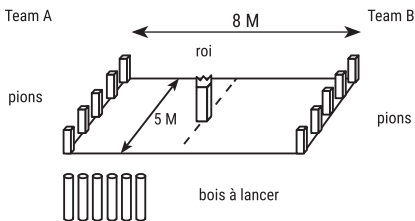
Préparation du jeu:

Le terrain de jeu est d'abord construit. Celui-ci est marqué par les 4 bâtons de délimitation aux coins. Le terrain de jeu devrait être aussi droit que possible et avoir une taille d'environ 8 x 5 m.

Le roi est placé sur la ligne médiane du terrain de jeu. Les 5 pions sont placés à une distance égale sur les petits côtés du terrain, les lignes de base. Ensuite, deux équipes sont formées et un lancer permet de déterminer quelle équipe commence le jeu. Pour ce faire, un joueur de chaque équipe lance un bâton de lancer le plus près du roi possible, sans le toucher. L'équipe dont le bâton de lancer atterrit le plus près du roi commence le jeu.

Objectif du jeu:

Le but est d'abord de faire tomber tous les pions de l'équipe adverse avec les bois de lancer, puis de faire tomber le roi qui se trouve au milieu du terrain de jeu.



Déroulement du jeu:

L'équipe A, qui commence, reçoit en premier les six bois à lancer, tous les membres de l'équipe devant si possible recevoir le même nombre de bois à lancer. Le lancer se fait toujours verticalement depuis la ligne de base. Il s'agit maintenant de faire tomber le plus grand nombre de pions possible de l'équipe adverse, avec les six bois. Les bois de lancer ainsi que les pions

éventuellement renversés restent en place jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe aient lancé leurs bois.

Une fois que l'équipe A a terminé ses lancers, l'équipe B ramasse tous les bois de lancer et les pions renversés, puis c'est à son tour de jouer. Les pions renversés (pions mobiles) sont alors lancés par l'équipe B dans la moitié du terrain de l'équipe A et placés à l'endroit où ils ont atterri. Il faut noter que les pions mobiles de l'équipe B doivent être transportés dans le camp adverse en deux lancers maximum. Dans le cas contraire, l'équipe A peut placer les pions n'importe où dans son propre camp. Mais pas trop près du roi.

L'équipe B peut alors commencer son jeu. La particularité est que l'équipe B doit d'abord toucher tous les pions mobiles dans la moitié de terrain de l'équipe A avant de pouvoir "attaquer" les pions sur la ligne de fond. Si l'un des pions de la ligne de fond tombe avant que tous les pions mobiles aient été touchés, il doit être remis en place.

Après les 6 lancers, c'est à nouveau à l'équipe A de jouer. L'équipe A commence également par lancer tous les pions qui ont été renversés par l'équipe B dans la moitié du terrain adverse. S'il arrive qu'une équipe ne parvienne pas à toucher les pions mobiles avec les 6 bois de lancer disponibles, l'équipe adverse peut avancer sa ligne de fond jusqu'au pion le plus avancé dans son propre camp et le lancer à partir de là. Mais si ce pion est renversé par l'équipe adverse au tour suivant, la ligne de base est ramenée à la situation initiale ou à la hauteur du pion suivant dans cette moitié de terrain.

Dès qu'une équipe a éliminé tous les pions de l'équipe adverse, elle peut attaquer le roi. Les lancers sur le roi doivent toujours être effectués depuis la ligne de fond et l'équipe concernée doit disposer d'au moins deux bois de lancer pour pouvoir attaquer le roi.

L'équipe qui a renversé en premier tous les pions de l'autre équipe ainsi que le roi gagne la partie. Si le roi est renversé pendant le jeu alors qu'il reste des pions, l'équipe adverse gagne automatiquement.



ft Gioco dei vichingi Kubb compatto Active – Istruzioni di gioco

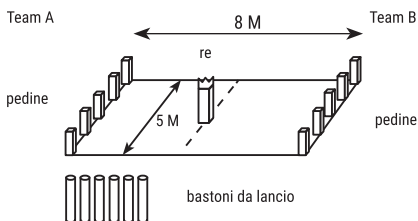
Contenuto del gioco:

1 re
10 pedine
6 bastoni da lancio
4 bastoni di delimitazione per segnare il campo di gioco

Preparazione del gioco:

Per prima cosa, viene allestito il campo di gioco. Questo è segnato dalle 4 aste di delimitazione agli angoli. [La superficie di gioco deve essere il più possibile diritta. Il campo da gioco deve avere una dimensione di circa 8 x 5 metri.

Il re è posizionato sulla linea centrale del campo di gioco. Le 5 pedine si trovano a una distanza uguale l'una dall'altra sui lati corti del campo di gioco, le linee di fondo. Poi si formano 2 squadre e si effettua un lancio per decidere quale squadra inizierà il gioco. Per farlo, un giocatore di ogni squadra lancia un bastone da lancio il più vicino possibile al re senza colpirlo. La squadra il cui bastone di lancio atterra più vicino al re inizia la partita.



Procedimento di gioco:

L'obiettivo è quello di abbattere prima tutte le pedine della squadra avversaria con i bastoni da lancio e poi abbattere il re, che si trova al centro del campo di gioco.

Obiettivo del gioco:

La squadra iniziale A riceve per prima i sei bastoni da lancio; se possibile, tutti i membri della squadra devono ricevere lo stesso numero di bastoni da lancio. Il lancio avviene sempre in verticale dalla rispettiva linea di fondo. Ora l'obiettivo è abbattere il maggior numero possibile di pedine della squadra avversaria

con i 6 bastoni di lancio. I bastoni da lancio e le pedine abbattute rimangono in giro finché tutti i membri della squadra non hanno lanciato i loro bastoni. Dopo che la squadra A ha completato i suoi lanci, la squadra B raccoglie tutti i bastoni da lancio e le pedine cadute e poi è il suo turno. Le pedine cadute (pedine mobili) vengono ora lanciate dalla squadra B nella metà campo della squadra A e posizionate nel punto in cui sono atterrate.

Si noti che le pedine mobili della squadra B devono essere trasportate nella metà campo avversaria con un massimo di due lanci. Altrimenti, la squadra A può posizionare i pezzi in qualsiasi punto della propria metà campo. Ma non troppo vicino al re. Ora la squadra B può iniziare il suo gioco. La particolarità è che la squadra B deve colpire tutte le pedine mobili nella metà campo della squadra A prima di poter "attaccare" le pedine sulla linea di fondo. Se una pedina sulla linea di base cade prima che tutte le pedine mobili siano state colpite, deve essere rimessa in piedi. Dopo i 6 lanci, è di nuovo il turno della Squadra.

Altrimenti, la squadra A lancia per prima tutte le pedine abbattute dalla squadra B nella metà campo avversaria. Se una squadra non riesce a colpire le pedine mobili con i 6 bastoni da lancio disponibili, la squadra avversaria può avanzare la propria linea di base fino alla pedina più avanzata nella propria metà campo e lanciare da lì. Tuttavia, se questa pedina viene abbattuta dalla squadra avversaria nel turno successivo, la linea di base viene riportata alla posizione iniziale o all'altezza della pedina successiva in questa metà campo.

Non appena una squadra ha eliminato tutte le pedine della squadra avversaria, può attaccare il re. I lanci al re devono sempre essere effettuati dalla linea di fondo e la rispettiva squadra deve avere ancora a disposizione almeno 2 bastoni da lancio per poter attaccare il re. Vince la squadra che per prima ha abbattuto tutte le pedine dell'altra squadra e il re. Se il re viene abbattuto durante la partita, anche se ci sono ancora pedine, la squadra avversaria vince automaticamente.

es Juego vikingo Kubb compacto Active – Instrucciones del juego

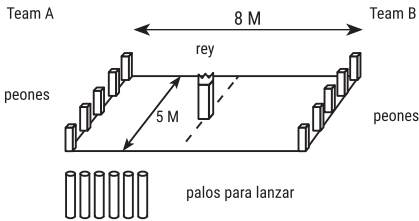
Contenido del juego:

- 1 rey
- 10 peones
- 6 palos para lanzar
- 4 palos delimitadores para marcar el campo de juego

Preparación del juego:

En primer lugar, se establece el campo de juego. Esto se hace ubicando las 4 barras delimitadoras en las esquinas. [La superficie de juego debe ser lo más recta posible. El campo de juego debe tener un tamaño de aproximadamente 8 x 5 m.

El rey se coloca en la línea central del campo de juego. Las 5 piezas se colocan a igual distancia en los lados cortos del campo, las líneas de fondo. A continuación, se forman dos equipos y un lanzamiento determina qué equipo comienza el juego. Para ello, un jugador de cada equipo lanza un palo de lanzamiento lo más cerca posible del rey, sin tocarlo. El equipo cuyo palo de lanzamiento caiga más cerca del rey, comienza el juego.



Objetivo del juego:

El objetivo es derribar primero todos los peones del equipo contrario con los palos lanzadores y luego derribar el rey, que está en el centro del campo de juego.

Desarrollo del juego:

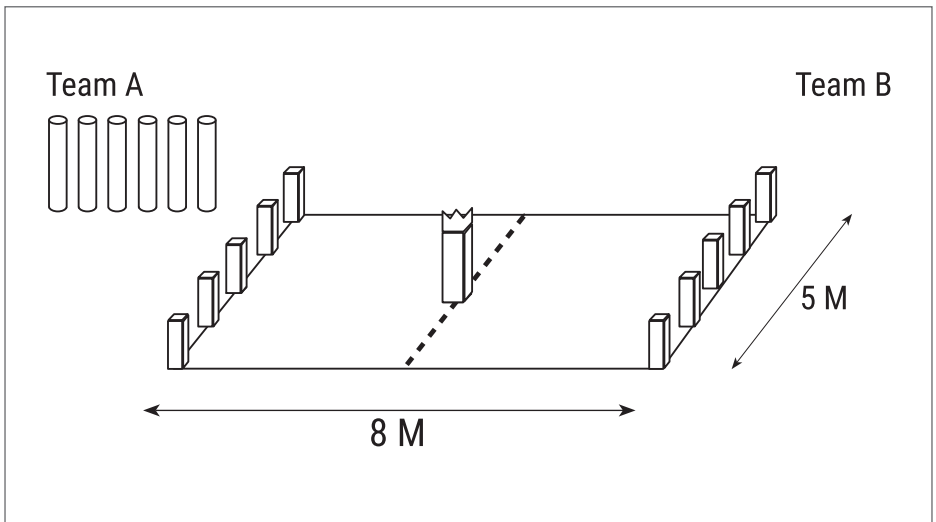
El equipo A, que comienza, recibe primero los seis palos de lanzamiento, y todos los miembros del equipo reciben el mismo número de palos si es posible. Los lanzamientos se realizan siempre en vertical desde la línea de fondo.

Ahora el objetivo es derribar el mayor número posible de peones del equipo contrario con los 6 palos

lanzadores. Los palos de lanzamiento y los peones que hayan sido derribados permanecen en el suelo hasta que todos los miembros del equipo hayan lanzado sus palos. Después de que el equipo A haya completado sus lanzamientos, el equipo B recoge todos los palos lanzados y los peones caídos y luego es su propio turno. Los peones caídos (peones móviles) son ahora lanzados por el equipo B a la mitad del campo del equipo A y colocados en el punto donde cayeron. Cabe señalar que los peones móviles del equipo B deben ser transportados a la mitad del adversario con un máximo de dos lanzamientos. De lo contrario, el equipo A puede colocar las piezas en cualquier lugar de su propio campo. Pero no demasiado cerca del rey. Ahora el equipo B puede comenzar su juego.

La característica especial ahora, es que el Equipo B debe golpear primero todos los peones móviles en la mitad del campo del Equipo A antes de que los peones en la línea de fondo puedan ser "atacados". Si uno de los peones de la línea de fondo se cae antes de que todos los peones móviles hayan sido golpeados, debe ser colocado de nuevo. Después de los 6 lanzamientos, es el turno del equipo A de nuevo. El equipo A también lanza primero todos los peones que fueron derribados por el equipo B en la mitad del campo del adversario. Si un equipo no consigue acertar a los peones móviles con los 6 palos de lanzamiento disponibles, el equipo contrario puede avanzar su línea de fondo hasta el peón más adelantado de su propia mitad y lanzar desde allí.

Sin embargo, si este peón es derribado por el equipo contrario en el siguiente movimiento, la línea de fondo se devuelve a la posición inicial o a la altura del siguiente peón en esta mitad del campo. En cuanto un equipo haya eliminado todos los peones del equipo contrario, podrá atacar al rey. Los lanzamientos al rey deben realizarse siempre desde la línea de fondo y el equipo respectivo debe seguir teniendo al menos 2 palos de lanzamiento disponibles para poder atacar al rey. El equipo que primero derribe todos los peones del otro equipo y el rey gana la partida. Si el rey es derribado durante la partida mientras hay peones, el equipo contrario gana automáticamente.





Legler OHG small foot company
Achimser Straße 5
27755 Dalmehorst / Germany
www.small-foot.de