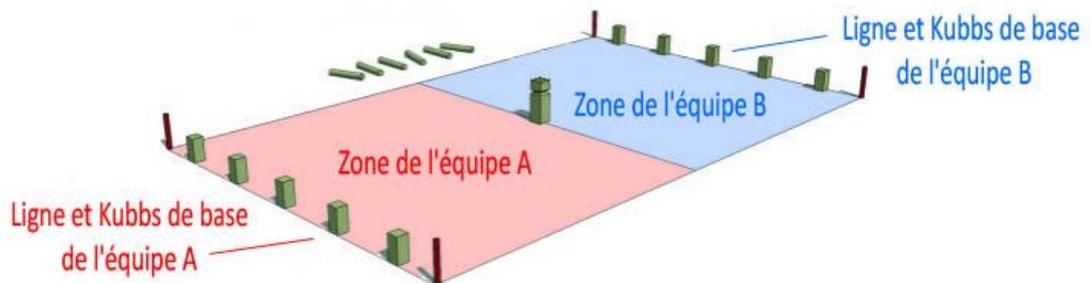


RÈGLES DU KUBB



Présentation et préparation :

- Le Kubb était un jeu Viking. Le but est de renverser le Roi, pièce unique et commune aux 2 équipes, avant que les adversaires ne le fassent. Mais avant, il faudra d'abord se débarrasser des Kubbs adverses.
- Les 2 équipes se mettent face à face. Le terrain de jeu doit faire environ 5m de largeur, et 8m de longueur. Chaque équipe possède 5 **Kubbs de base** dans son camp, puis 6 bâtons, et aussi des marqueurs de terrain aux angles.



Règles :

- Pour décider qui commence, chaque équipe lance un bâton dans sa propre zone, au plus près du Roi. Si le Roi tombe, ou si le bâton lancé est hors zone, l'engagement est perdu pour cette équipe.
- L'équipe gagnante (**A**) lance 4 bâtons depuis sa ligne de base, et tente de renverser les **Kubbs de base** adverses (**B**).
- **B** ramasse ses Kubbs renversés, et doit les lancer dans la zone de **A**, depuis sa ligne de base. Ces Kubbs sont ensuite redressés, et sont maintenant nommés **Kubbs de champ**. **B** lance ensuite ses 6 bâtons, mais doit renverser d'abord les **Kubbs de champ** qui sont dans la zone de **A** avant de pouvoir tenter les **Kubbs de base** de **A**.
- **A** doit ensuite ramasser les **Kubbs de champ** et les **Kubbs de base** renversés dans sa propre zone, puis elle doit les lancer dans la zone de **B**. Puis elle lance ses 6 bâtons, pour essayer de renverser les Kubbs adverses.
- Les équipes jouent ainsi alternativement, en lançant à chaque fois les Kubbs renversés, puis les 6 bâtons.
- Si par erreur un **Kubb de base** est renversé alors qu'au moins un **Kubb de champ** est encore debout dans la même zone, il est relevé. Si un Kubb lancé vient à faire tomber un **Kubb de champ**, on relève ce dernier, et on empile les 2 Kubbs (ils sont ainsi plus faciles à faire chuter d'un seul lancer de bâton). Si lors d'un lancer de Kubb, ce dernier est hors zone, ou à l'intérieur de la zone de l'équipe lanceuse, il doit être relancé (et au bout de la 2° tentative ratée, l'équipe adverse place ce Kubb dans sa propre zone de jeu, où elle le désire, mais si c'est à côté du Roi il faut respecter un bâton d'écart).
- Si une équipe possède encore des **Kubbs de champ** debout dans sa propre zone, cette équipe peut choisir de lancer ses bâtons (et pas ses Kubbs renversés) depuis l'un de ces Kubbs, plutôt que de lancer depuis sa ligne de base.
- Dès qu'une équipe a fait tomber tous les Kubbs adverses, elle peut alors tenter de renverser le Roi avec les bâtons restants, mais ce tir s'effectue toujours depuis la ligne de base.
- Si, au cours du jeu, le roi est renversé accidentellement, l'équipe fautive perd la partie.