

Règle du Kubb



Venez découvrir le nouveau jeu d'origine viking !!

Très populaire en Suède, le **jeu du Kubb** est un **jeu de plein air** très ancien. C'est un **jeu de quilles en bois** ressemblant au **Mölkky**. Mêlant précision et stratégie, le **Kubb** est parfois surnommé « jeu d'échecs viking ». Le but du jeu est de renverser des blocs en bois à l'aide de bâtons.

Pour jouer au Kubb, il vous faut :

- Former deux équipes (de deux à douze personnes).
- Dix Kubbs (Morceaux de bois rectangulaires).
- Un Roi (bloc en bois plus grand que les Kubbs).
- Six bâtons (de forme cylindrique).
- Quatre piquets ou marqueurs permettant de délimiter le terrain.

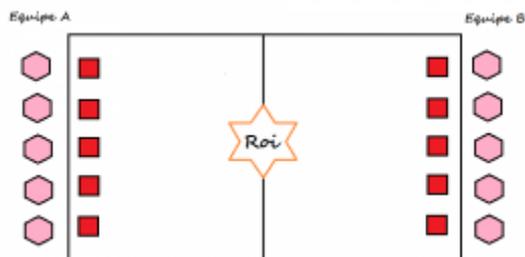
Commencer une partie de Kubb :

Pour **jouer au kubb**, il est nécessaire d'avoir de l'espace. Il faut privilégier un terrain en herbe pour éviter de détériorer les pièces en bois. Il est également possible de jouer sur le sable.

Pour débiter une partie, il faut former deux équipes de joueurs. Le terrain doit être délimité par les quatre piquets. Il mesure généralement 5 mètres de largeur et 8 mètres de longueur.

Le roi, pièce commune aux deux équipes, est placé au milieu de l'aire de jeu. Les joueurs quant à eux se placent de chaque côté du terrain. On place 5 kubbs de chaque côté, juste devant la ligne de camp de chaque équipe.

Comment placer les kubbs sur le terrain :



Cliquez pour agrandir

- Carrés rouge : ce sont les 10 kubbs (5 par équipe).
- L'étoile : c'est le roi, pièce commune aux deux équipes.
- Les pentagones rose : ils représentent les joueurs.

Comment jouer au Kubb :

Pour déterminer l'équipe qui commence la partie, un joueur de chaque équipe doit lancer un bâton au plus près du roi, sans le toucher. Le joueur qui réussit débute la partie en premier. Le **but du jeu du Kubb** est de renverser le roi en premier. Mais avant de pouvoir renverser le roi il faut faire tomber ses soldats, représentés par les **kubbs**.

L'équipe A commence la partie en lançant ses six bâtons, de sa ligne de départ, dans l'objectif de renverser les **kubbs** adverses. Les jets de bâtons doivent se faire en cloche. Il est interdit de les lancer à la manière d'un frisbee.

Les **kubbs** renversés par l'équipe A sont ensuite lancés par l'équipe B vers la moitié de terrain de l'équipe A. L'équipe A relève les **kubbs** qui deviennent alors des « **kubbs de champ** ». Si un kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur a une deuxième chance de le lancer dans le camp adverse. S'il échoue à nouveau, l'équipe A peut poser le **kubb** ou elle le souhaite sur sa partie de terrain.

Le jeu change de main et c'est à l'équipe B de lancer ses 6 bâtons. S'il y a des « **kubbs de champ** », l'équipe B est obligée de les renverser en priorité avant de pouvoir renverser les **kubbs** de base situés sur la ligne adverse. Quand un « **kubb de champ** » est renversé on le sort du jeu. Une fois tous les bâtons lancés par l'équipe B, l'équipe A lance ses **kubbs** renversés dans le camp de l'équipe B.

Si un **kubb** de base (situé sur la ligne de départ d'une équipe) est renversé par un baton alors qu'un « **kubb de champ** » est toujours debout, le **kubb** de base est relevé. Si un **kubb** renverse un « **kubb de champ** » on regroupe les deux en une « tour » et il est ainsi plus facile de les renverser par la suite.

Le jeu continu ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à dégommer tous les **kubbs** de l'adversaire (kubbs de base et « kubbs de champ »). Une fois cela fait, elle peut enfin s'attaquer au roi avec les bâtons restant.

Comment gagner une partie de kubb :

La première équipe à renverser le roi remporte la **partie de kubb**. A noter que le roi ne doit jamais être renversé auparavant. Si le roi est dégommé par une équipe alors qu'il reste des **kubbs** sur le terrain, l'équipe est éliminée et la partie est perdue.