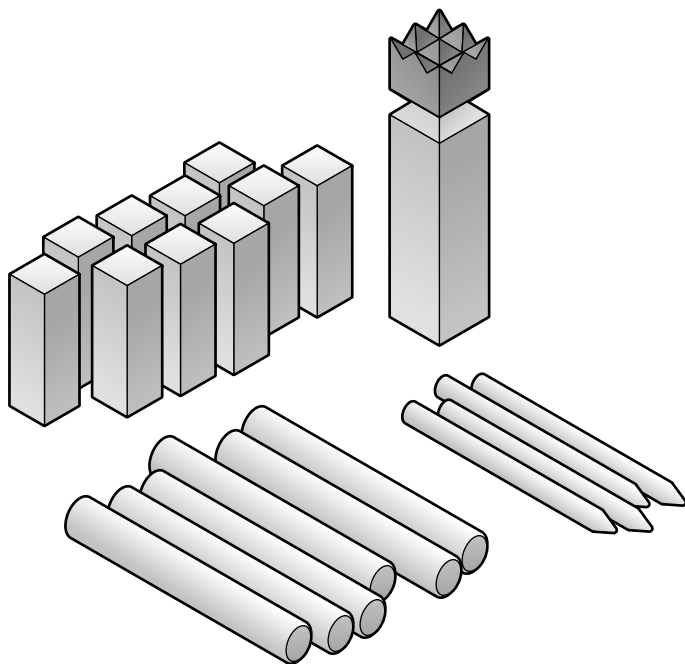




# Gra Mini Kubb



## **Drodzy Klienci!**

Państwa nowa gra Mini Kubb została stworzona specjalnie do zabawy w pokoju dziecięcym. Jako podłoże do gry nadają się wszystkie gładkie powierzchnie. Dywan jest jednak mniej odpowiedni, ponieważ figurki nie będą stały na nim stabilnie.

W grze współzawodniczą ze sobą dwie drużyny. Każda drużyna – składająca się z 1 do 6 graczy – posiada po 5 pionków, które rozstawia się po przeciwnych stronach pola gry.

W środku pomiędzy nimi umieszcza się jedynego króla. Następnie zawodnicy próbują zbić pionki przeciwnika, rzucając w nie drewnianymi kołkami. Na końcu można celować w króla. Wygrywa drużyna, która zbiła wszystkie pionki drużyny przeciwnej i króla.

W niniejszej instrukcji opisano podstawowy wariant gry. Inne warianty można znaleźć np. w Internecie. Należy szukać pod hasłami „kubb”, „gra Wikingów” itp.

Życzymy Państwu wiele radości podczas grania w tę niesamowitą grę zręcznościową.

## **Zespół Tchibo**



**Uwaga!**

Należy zwrócić uwagę dzieciom, aby nie rzucały drewnianymi kołkami zbyt mocno oraz w żadnym wypadku nie rzucały ich w inne osoby (ani zwierzęta). Należy im również przekazać, aby nie grały w pobliżu delikatnych lub wrażliwych przedmiotów.

Przestrzegać też wskazówek bezpieczeństwa na końcu tej instrukcji.



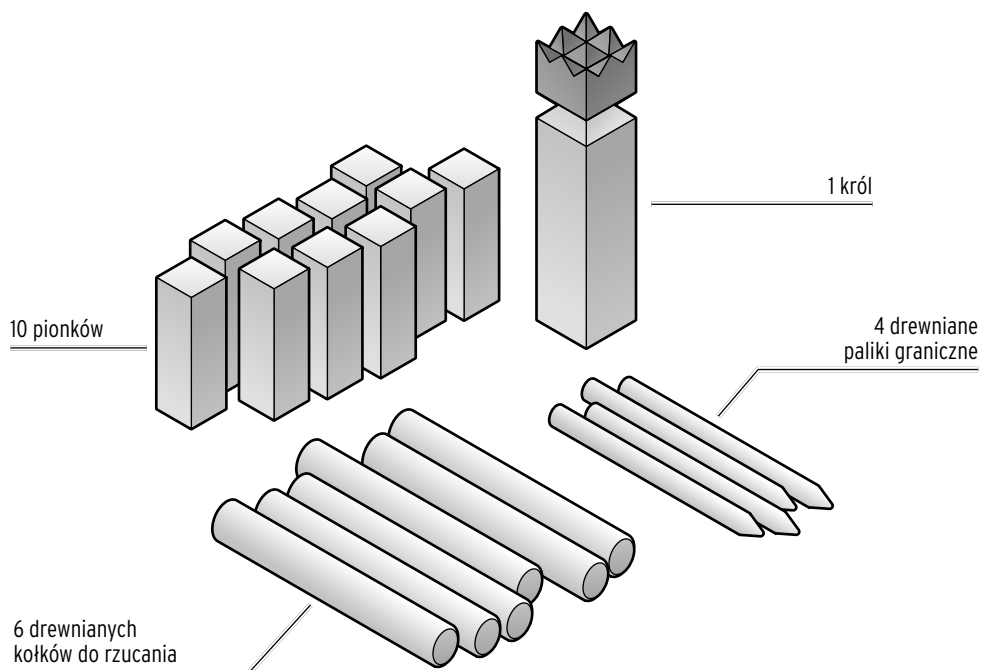
Produkt zalecany dla dzieci od 6. roku życia.



[www.tchibo.pl/instrukcje](http://www.tchibo.pl/instrukcje)

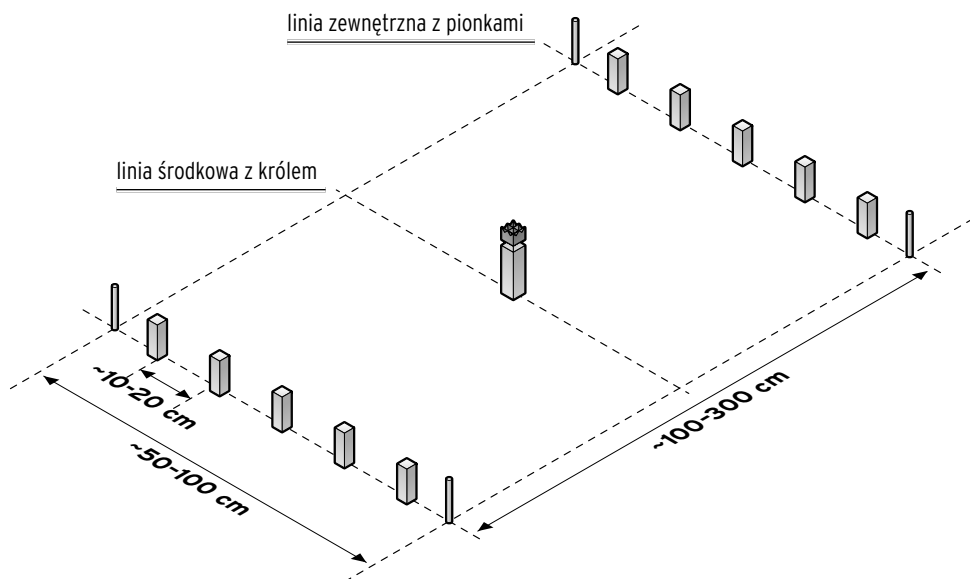
---

## Zakres dostawy



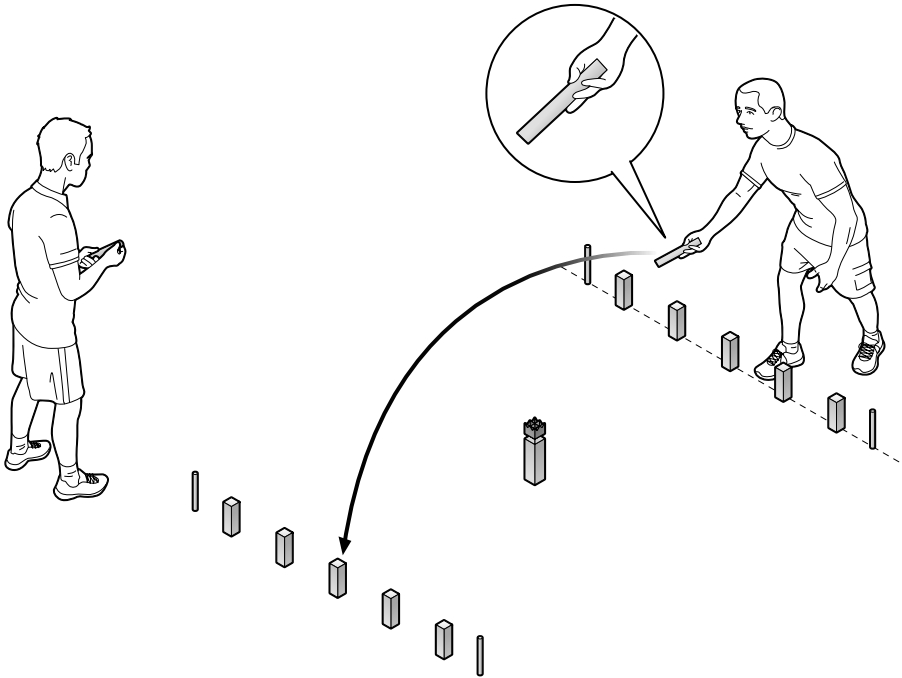
w zestawie torba do transportu

## Przygotowanie do gry



- ▷ Należy wybrać możliwie równe, stabilne podłoże. Dobrze nadają się do tego blaty stołu, podłogi drewniane oraz pokryte panelami lub płytkami, jednak nie można do nich przymocować palików granicznych. Mniej nadaje się trawnik lub grunt ziemny, ponieważ ciężko ustawić na nich pionki oraz podłoże piaszczyste lub żwirowe, a także śnieg, gdyż pionki za bardzo się zapadają ani nie można ich przewrócić.
- ▷ Jeżeli grają Państwo na zewnątrz, należy wyznaczyć pole gry poprzez wbicie 4 palików granicznych. Grając w pomieszczeniach, rogi pola do gry można w razie konieczności wyznaczyć dowolnymi przedmiotami. Wielkość pola może być dowolna, należy jednak zapewnić wystarczająco dużo miejsca (min. 10 cm) pomiędzy rozstawionymi pionkami. W związku z tym szerokość pola powinna wynosić ok. 0,5-1 m. Odległość między dwoma rzędami pionków należy ustalić w zależności od miejsca do dyspozycji i zręczności graczy. Zalecamy ok. 1-3 m.
- ▷ Po każdej stronie na linii zewnętrznej należy rozstawić 5 pionków.
- ▷ Króla umieszcza się dokładnie na środku pola.

## Technika rzutu

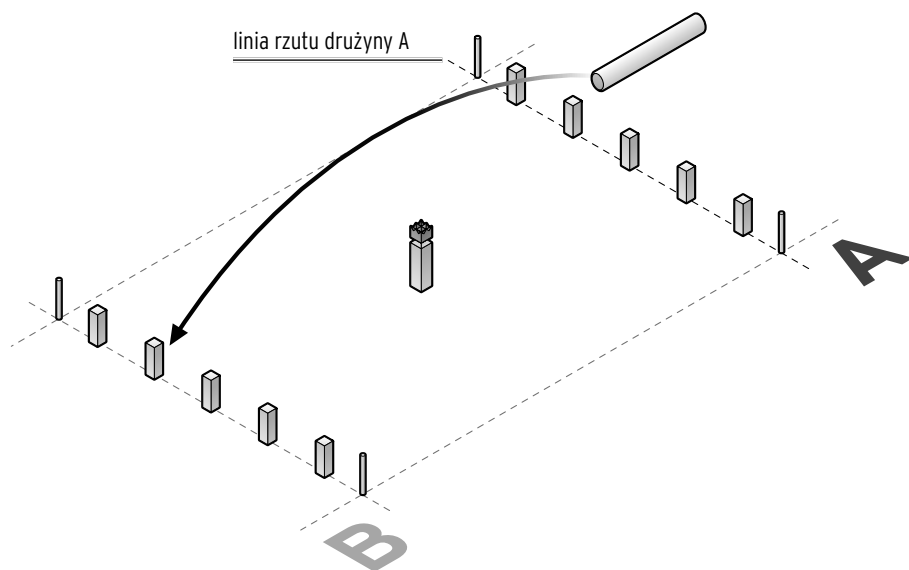


Drewniane kołki należy trzymać za jeden koniec i zasadniczo rzucać je od dołu oraz wzdłuż ich osi podłużnej. Rzuty poziome lub podkręcone są niedozwolone. Dużo ważniejsza od zamachu czy siły jest celność.



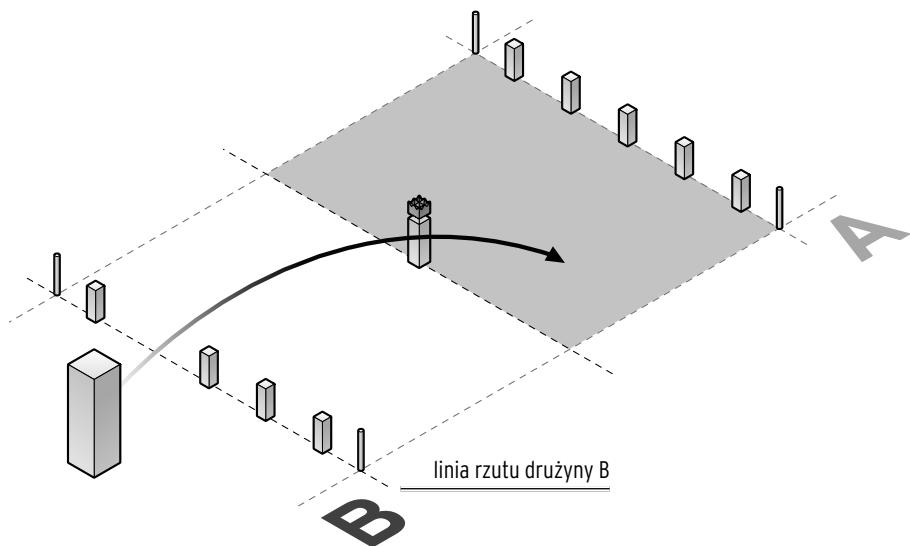
Należy przy tym uważać, aby w polu rzutu nie znajdowały się osoby ani zwierzęta! Zawodnicy drużyny przeciwnej powinni ustawić się w taki sposób, aby nie znajdować się bezpośrednio na linii rzutu. Uderzenie drewnianym kołkiem może być dość bolesne.

## Przebieg gry



1. Każda z drużyn ustawia się za swoją linią zewnętrzną. Aby wyłonić drużynę rozpoczynającą grę, jeden zawodnik z każdej drużyny rzuca drewniany kołek jak najbliżej króla, uważając przy tym, aby go nie zbić.
2. W naszym przykładzie wygrywa i zaczyna drużyna A. Zawodnicy otrzymują 6 drewnianych kołków (w miarę możliwości każdy gracz taką samą liczbę) i ustawiają się za swoją linią zewnętrzną. Po kolei rzucają oni swoje kołki w kierunku pionków przeciwnej drużyny, starając się je zbić.
3. **Sytuacja a):** Jeśli drużyna A po 5 rzutach zbiła wszystkie 5 pionków przeciwników, może próbować celować szóstym kołkiem w króla. Jeśli król zostanie zбитy, drużyna A wygrywa. Koniec gry.

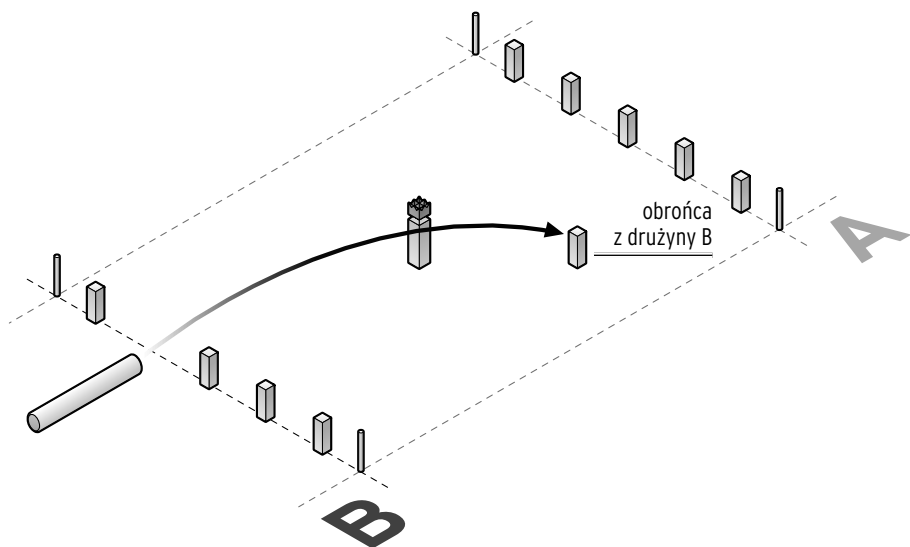
**Sytuacja b):** Jeśli drużyna A nie zbiła żadnego pionka, po 6 rzutach drużyna B zbiera kołki i przystępuje do swojej kolejki. Schemat ten powtarzany jest naprzemiennie, aż zostanie zбитy pierwszy pionek.



**Sytuacja c):** Jeśli drużyna A zbija jeden lub więcej pionków przeciwników, zostają one tzw. obrońcami. Drużyna B zbiera obrońców i rzuca ich na połowę pola należącą do drużyny A.

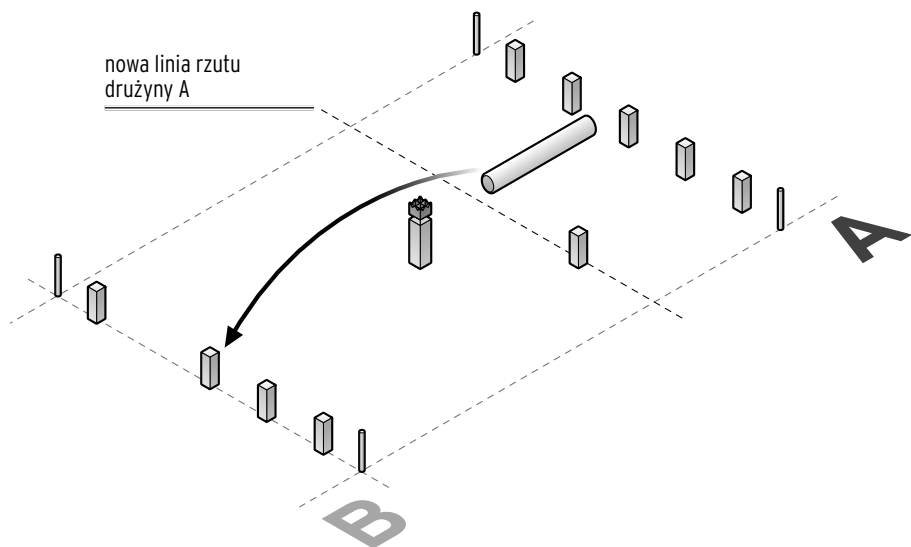
W **sytuacji c)** należy pamiętać o następujących zasadach:

- Drużyna B musi najpierw zbić obrońców, zanim zacznie zbijać właściwe pionki drużyny A. Obrońców należy więc rzucać jak najbliżej linii środkowej.
- Jeśli drużyna B nie trafi w nich, drużyna A może wykonywać rzuty od wysokości obrońcy stojącego najbliżej króla. Szanse na zabicie pozostałych pionków drużyny B są tym większe, im bliżej linii środkowej stoją obrońcy.
- Drużyna, która zbija króla, zanim zostaną zbite wszystkie pionki drużyny przeciwnej, a także wszyscy obrońcy stojący na połowie drużyny przeciwnej, przegrywa. Obrońcy nie powinni więc stać zbyt blisko króla.
- Jeśli rzucaemy kilkoma obrońcami, można próbować umieścić ich jak najbliżej siebie nawzajem, aby przy odrobinie szczęścia zbić dwóch, a nawet więcej obrońców naraz.
- Drużynie B przysługują 2 rzuty na obrońcę. Jeśli również przy drugim rzucie pionek nie wyląduje na połowie przeciwnika, drużyna A może samodzielnie rzucić pionkami na swoją połowę z linii zewnętrznej drużyny B. Odległość pionków od króla nie może być jednak większa niż długość kołka do rzucania.



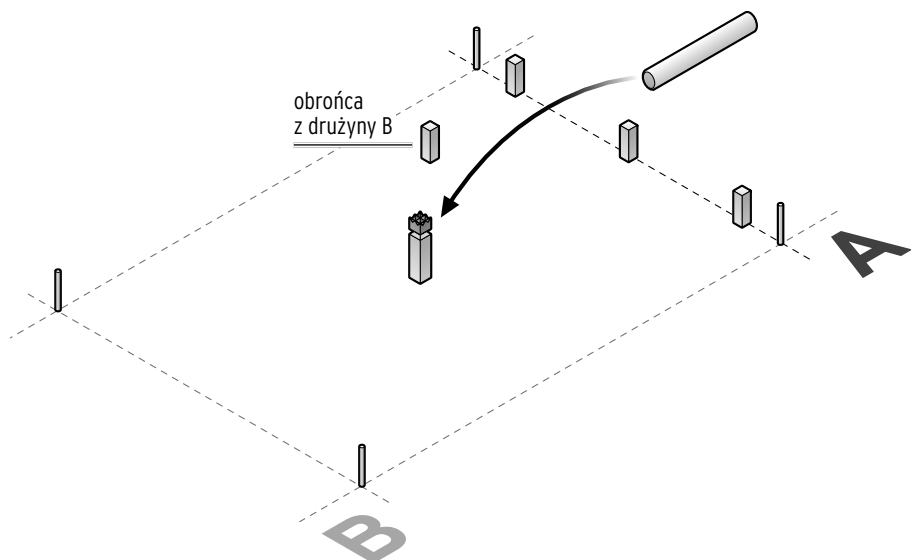
4. Drużyna A stawia pionki rzucone przez drużynę B w miejscach, w których wylądowały, i to drużyna A decyduje, w którą stronę je ustawić. Pionki, które wylądowały na linii granicznej muszą jednak zawsze być stawiane w taki sposób, aby ich większa część znajdowała się w polu.
5. Drużyna B najpierw rzuca w obrońców. Zbity obrońca zostaje usunięty z pola do końca gry. Jeśli przypadkowo trafiony zostanie pionek z linii zewnętrznej drużyny A, zostaje on z powrotem postawiony. Dopiero po zbitiu wszystkich obrońców drużyna B może rzucać w kierunku pionków na linii zewnętrznej drużyny A.





6. Jeśli drużyna B zbiła pionki drużyny A, drużyna A najpierw rzuca nimi na połowę drużyny B.

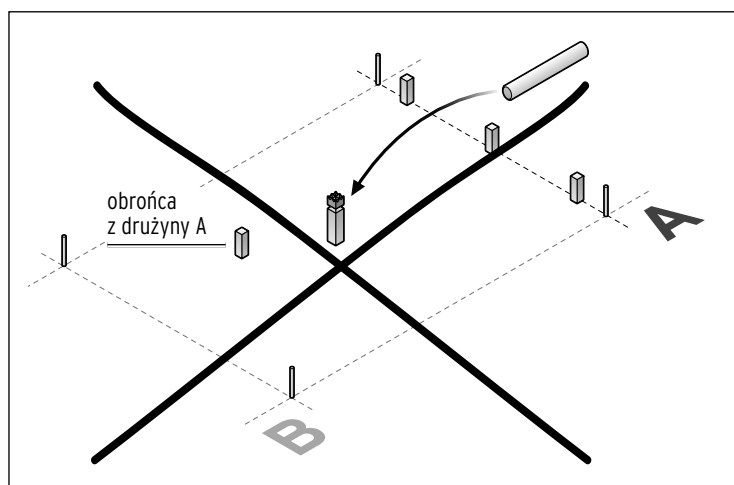
Jeśli drużyna B nie zbiła żadnych pionków drużyny A i jeżeli na połowie drużyny A stoją obrońcy z drużyny B, drużyna A może rzucać z wysokości obrońcy stojącego najbliżej króla.



7. Jeżeli któraś z drużyn zbiła wszystkie pionki drużyny przeciwnej, może – z powrotem z linii zewnętrznej – rzucać w króla. Jeżeli król zostanie zбитy, drużyna wygrywa.



Przegrywa ta drużyna, która zbitę króla, dopóki pionki drużyny przeciwnej stoją na linii zewnętrznej lub obrońcy z własnej drużyny w polu.



## Wskazówki bezpieczeństwa



- **OSTRZEŻENIE.** Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Torba do przechowywania nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Drobnie elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia!
- Dzieci nie mogą mieć dostępu do materiałów opakowaniowych. Istnieje m.in. niebezpieczeństwo uduszenia!
- Osoby nieuczestniczące w grze, w szczególności małe dzieci, powinny znajdować się z dala od pola gry.
- Nie wolno przebywać bezpośrednio na linii rzutu. Należy również uważać, aby pozostali gracze nie przebywali w tym obszarze.
- Drewniane kołki mogą być rzucone wyłącznie od dołu. Nie należy rzucać z dużego zamachu ani z użyciem dużej siły. Nigdy nie celować w inne osoby lub zwierzęta.
- Po każdej grze należy skontrolować elementy drewniane pod kątem ewentualnych odłamków lub innych uszkodzeń. Odłamki należy usunąć, a wszelkie nierówności, chropowate miejsca lub ostre kany przed kolejnym użyciem należy oszlifować odpowiednim papierem ściernym.

---

## Usuwanie odpadów

Produkt oraz jego opakowanie zawierają wartościowe materiały, które powinny zostać przekazane do ponownego wykorzystania. Ponowne przetwarzanie odpadów powoduje zmniejszenie ich ilości i przyczynia się do ochrony środowiska naturalnego.

**Opakowanie** należy usunąć zgodnie z zasadami segregacji odpadów. Należy wykorzystać lokalne możliwości oddzielnego zbierania papieru, tektury oraz opakowań lekkich.



---

**Numer artykułu: 625 181**

---

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