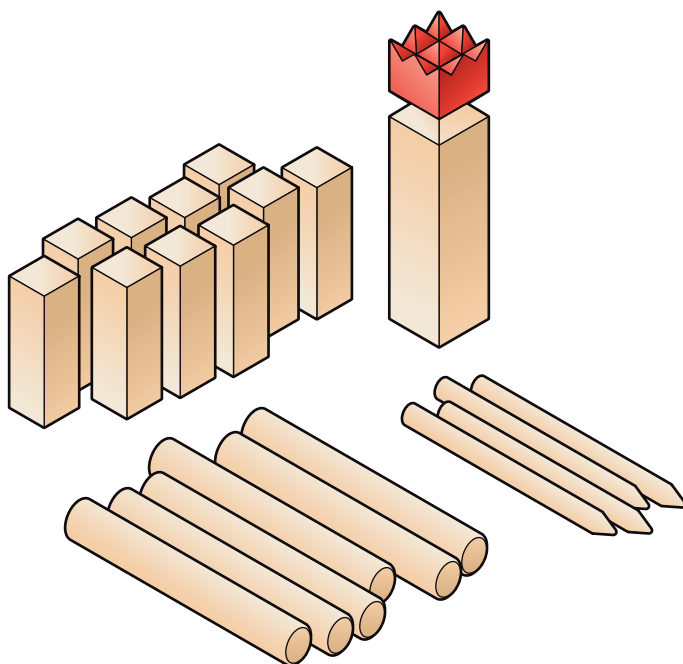


Gra Kubb



Drodzy Klienci!

Gra Kubb jest to gra popularna w krajach skandynawskich, w którą można grać we własnym ogrodzie, a także w parkach miejskich itp.

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 jednego 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.

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

Zespół Tchibo



www.tchibo.pl/instrukcje

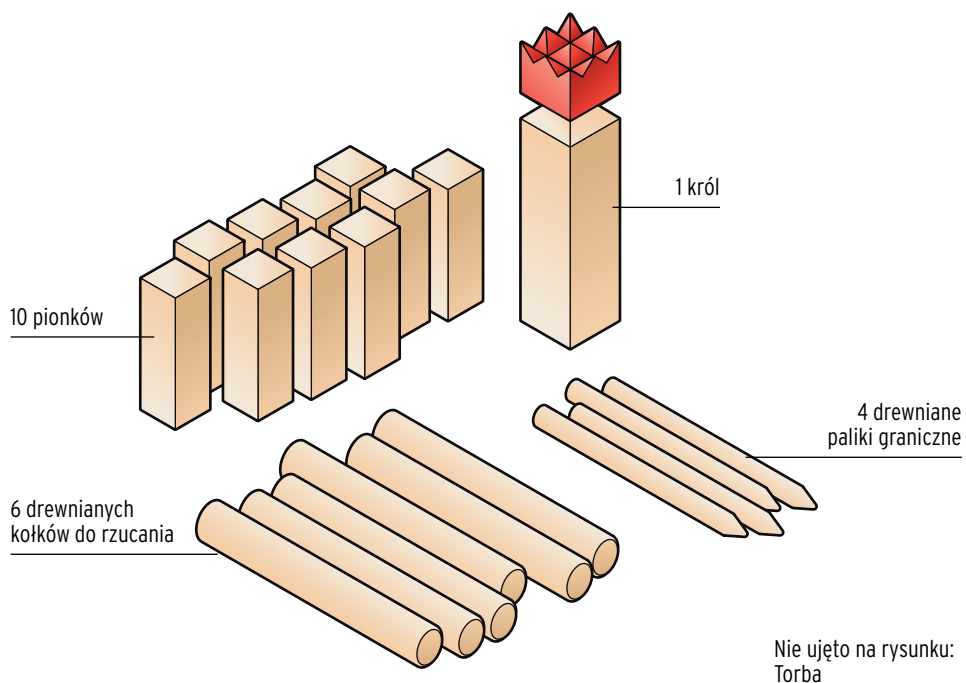


Oznaczone tym symbolem etapy gry zostały przedstawione w Internecie w postaci krótkiego filmu (w PDF-ie instrukcji).
iPhone / iPad: W razie potrzeby ściągnąć aplikację umożliwiającą odtwarzanie filmów umieszczonych w plikach PDF.

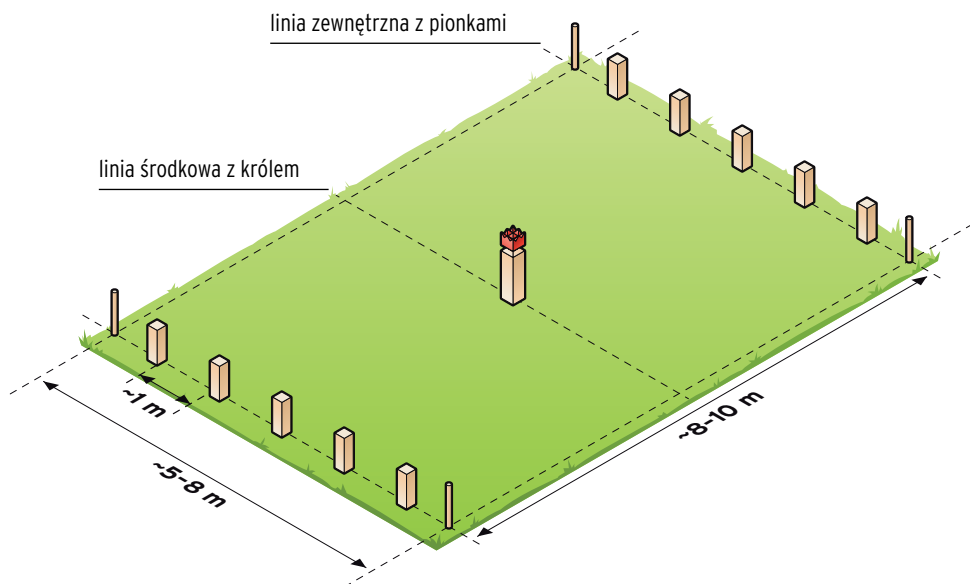


Produkt zalecany dla dzieci od 6. roku życia.

Zakres dostawy

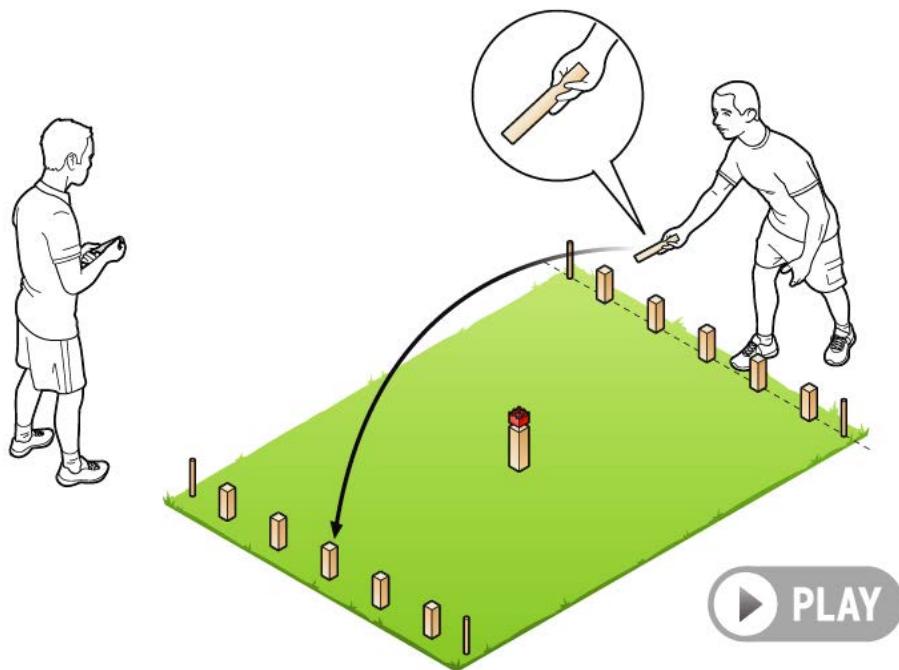


Przygotowanie do gry



- ▷ Należy wybrać możliwie równe, stabilne podłoże. Dobrze nadaje się do tego trawnik lub grunt ziemny. Odpowiednie jest również podłoże kamieniste, asfaltowe lub betonowe, jednak nie można do nich przymocować palików granicznych, a drewniane kołki szybciej się zużywają. Mniej nadaje się podłoże piaszczyste lub żwirowe, a także śnieg, gdyż pionki za bardzo się zapadają ani nie można ich przewrócić.
- ▷ Należy wyznaczyć pole gry poprzez wbicie 4 palików granicznych. Wielkość pola może być dowolna, należy jednak zapewnić wystarczająco dużo miejsca (ok. 1 m) pomiędzy roztawionymi pionkami. W związku z tym szerokość pola powinna wynosić ok. 5-8 m. Odległość między dwoma rzędami pionków należy ustalić w zależności od zręczności graczy. Zazwyczaj wynosi ona ok. 8-10 m.
- ▷ Po każdej stronie na linii zewnętrznej należy rozstawić 5 pionków.
- ▷ Króla umieszcza się dokładnie na środku pola.

Technika rzutu

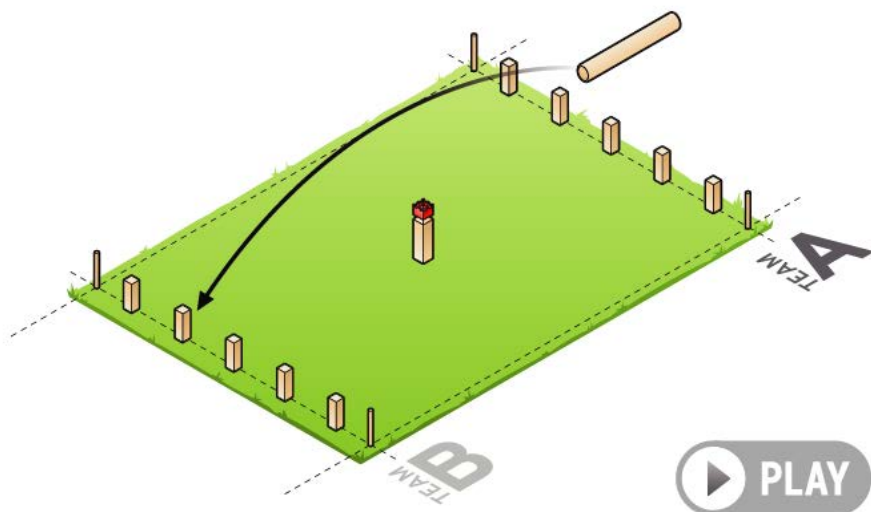


Drewniane kołki należy trzymać za jeden koniec i zasadniczo rzucać je od dołu oraz wzdłuż ich osi podłużnej. Rzuty poziome lub podkręcone są niedozwolone. Dużo ważniejsza od zamachu czy siły jest celność.



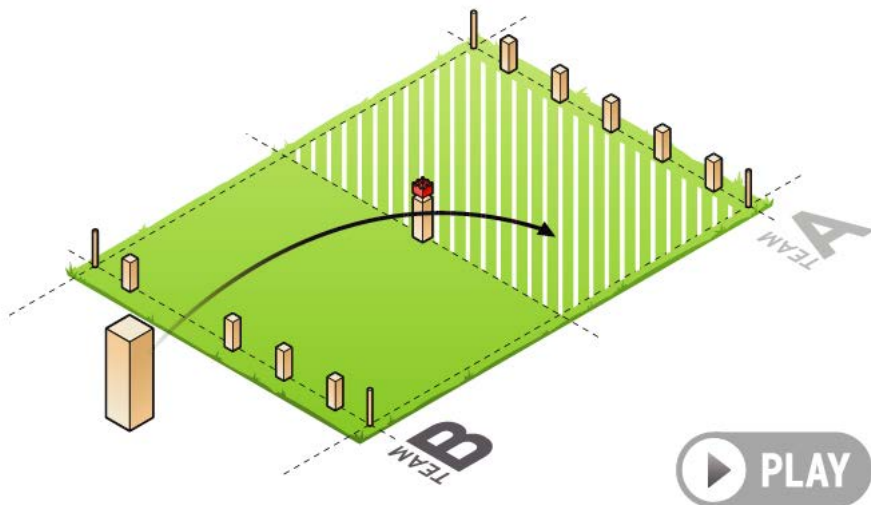
Należy przy tym uważać, aby w polu rzutu nie znajdowały się osoby ani zwierzęta! Zawodnicy drużyny przeciwnej powinni ustawić się w taki sposób, aby nie znajdować się bezpośrednio na linii rzutu. Uderzenie drewnianym kołkiem może być dość bolesne.

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.

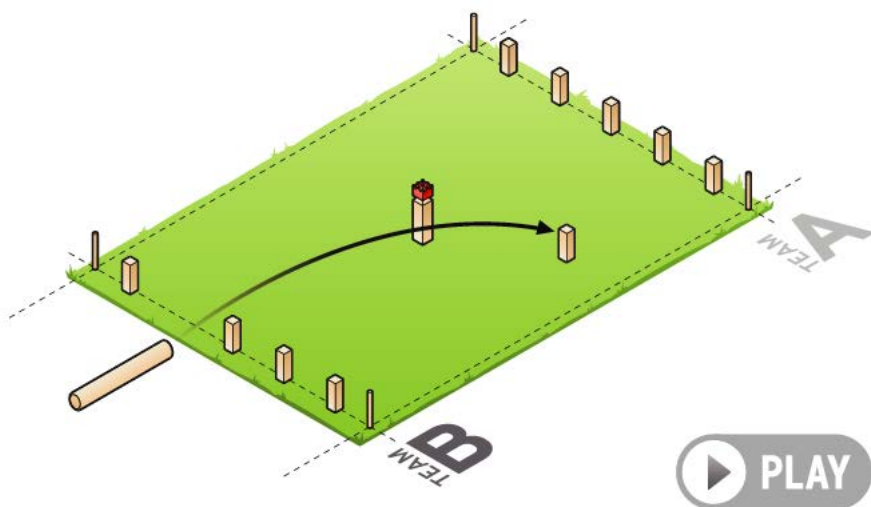
Sytuacja b): Jeśli drużyna A nie zbiła żadnego pionka, po 6 rzutach drużyna B zbiera kołki i przystępuje do swojej kolejki. Schemat ten powtarzany jest naprzemiennie, aż zostanie zбитy pierwszy pionek.



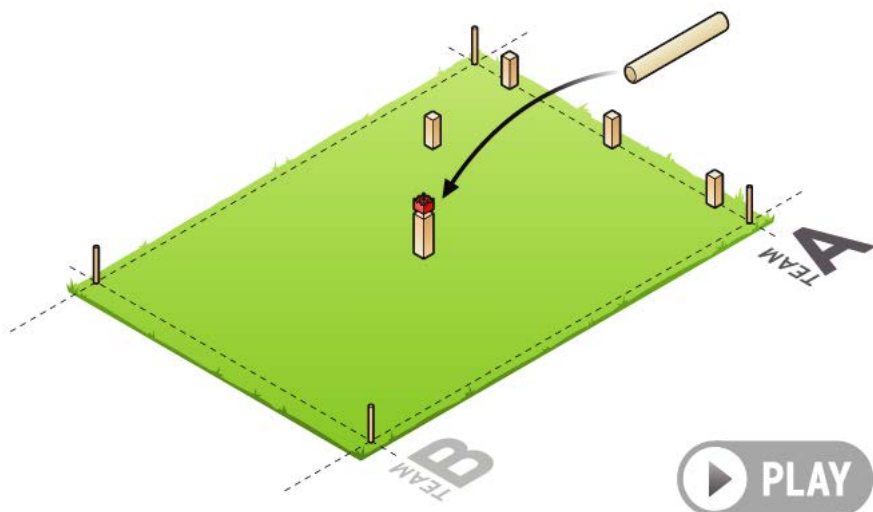
Sytuacja c): Jeśli drużyna A zbiła jeden lub więcej pionków przeciwników, zostają one tzw. obrońcami. Drużyna B zbiera obrońców i rzuca ich na połowę pola należącą do drużyny A.

W sytuacji c) należy pamiętać o następujących zasadach:

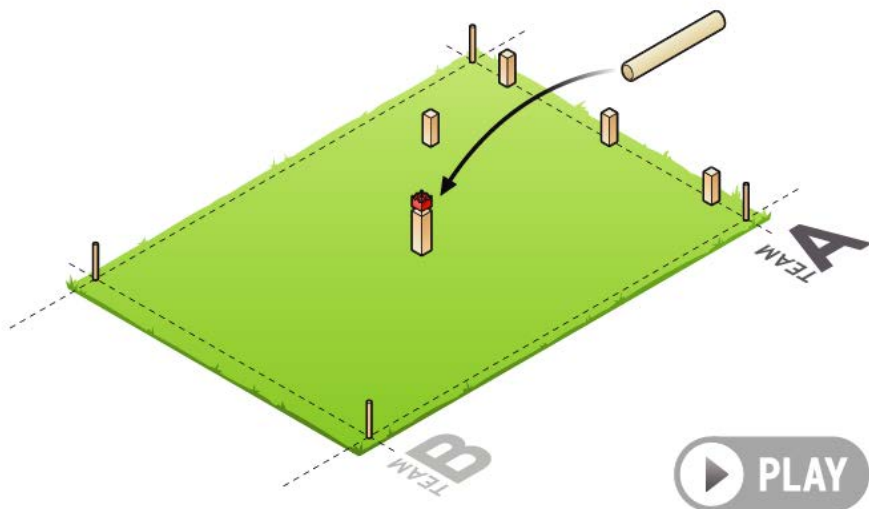
- Drużyna B musi najpierw zbić obrońców, zanim zacznie zbijać właściwe pionki drużyny A. Obrońców należy więc rzucać jak najbliżej linii środkowej.
- Jeśli drużyna B nie trafi w nich, drużyna A może wykonywać rzuty od wysokości obrońcy stojącego najbliżej króla. Szanse na zabicie pozostałych pionków 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 rzucamy 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.

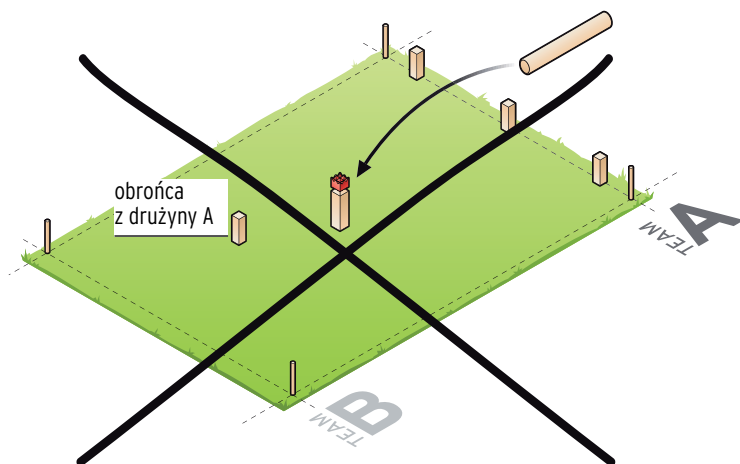


6. Jeśli drużyna B zbiła pionki drużyny A, drużyna A najpierw rzuca nimi na połowę drużyny B.
Jeśli drużyna B nie zbiła żadnych pionków drużyny A i jeżeli na połowie drużyny A stoją obrońcy z drużyny B, drużyna A może rzucać z wysokości obrońcy stojącego najbliżej króla.



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

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



Wskazówki bezpieczeństwa



- UWAGA. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Torba do przechowywania nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Drobne elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia!
- Materiały opakowaniowe trzymać z dala od dzieci.
Istnieje m.in. niebezpieczeństwo uduszenia!
- W grę należy grać wyłącznie na wolnym powietrzu przy wystarczającej ilości miejsca wokół pola do gry. 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.
- Dreniane kołki mogą być rzucane 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 kanty 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 oraz produkt należy usunąć zgodnie z zasadami segregacji odpadów. Należy wykorzystać lokalne możliwości oddzielnego zbierania papieru, tektury oraz opakowań lekkich.

Numer artykułu: 372 324

Made exclusively for:
Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.pl

