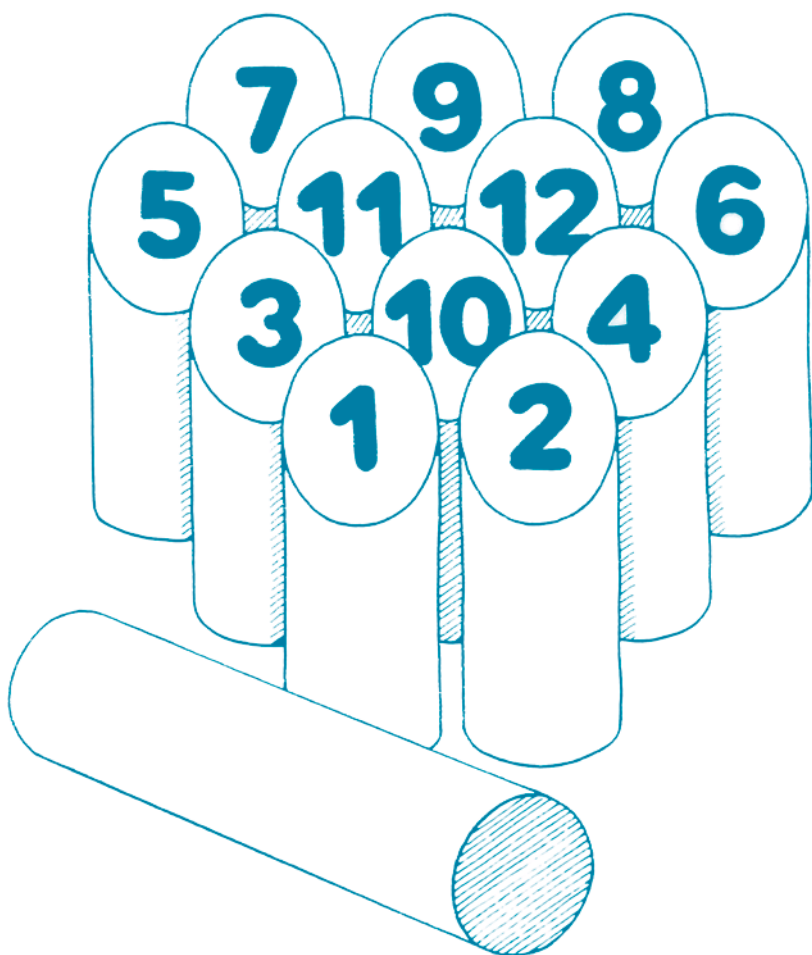


goki



Number Kubb

Kubb de cifras

Tal-Kubb

Kubb con i numeri

Номерной КУББ

Number KUBB – Schach spielen wie die Wikinger

Number-Kubb ist ein Wettkampf-Spiel mit einfachen Spielregeln. Das Spiel wird im Freien gespielt und eignet sich besonders für kleine Feste und als Strandspiel. Es bereitet allen Altersgruppen große Freude. Kinder hält es sogar zum Kopfrechnen an. Zwei bis acht Spieler treten gegeneinander an.

Das Number-Kubb-Spiel besteht aus:

1 Wurfholz

12 Number Kubbs

Gespielt wird auf einer ebenen Fläche vorzugsweise auf Gras, Sand, Kies oder Gestein.

Auch auf Schneeflächen kann man Number-Kubb spielen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch Umwerfen der Number-Kubbs genau 50 Punkte zu erreichen.

Spielvorbereitung

Die Number-Kubbs werden in Form eines stumpfen Dreiecks aufgestellt.

Die Kubbs müssen einander dabei berühren, die „niedrige“ Spitze zeigt zur Wurflinie. Auch die angeschrägten Nummernflächen sind zur Wurflinie hin ausgerichtet.

Reihe 1: 1, 2

Reihe 2: 3, 10, 4

Reihe 3: 5, 11, 12, 6

Reihe 4: 7, 9, 8



Die Wurflinie ist dann drei bis vier Meter von den vorderen Kubbs entfernt.

Die Regeln

Wenn Du der jüngste Spieler bist, darfst Du das Spiel beginnen und das Wurfholz auf die Kubbs werfen. Das Wurfholz darf ausschließlich am Ende angefasst und nur gerade von unten geworfen werden (Unterhandwurf). Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt. Jeder Spieler hat je Spielrunde nur einen Wurf.

Nach jedem Wurf werden die Trefferpunkte gezählt. Voraussetzung dafür ist, dass die getroffenen Kubbs vollständig umgefallen sind und nicht auf anderen

Kubbs oder dem Wurfholz aufliegen.

Fällt nur ein Kubb, wird der Wert des getroffenen Kubbs gezählt.

Fallen mehr als ein Kubb, wird die Anzahl der getroffenen Kubbs gezählt – unabhängig von den auf den Kubbs vermerkten Werte.

Ein Wurf, bei dem kein Kubb fällt oder Kubbs ausschließlich regelwidrig fallen (aufeinander oder auf dem Wurfholz liegen) wird als Fehlwurf vermerkt. Auch ein Übertreten der Wurflinie ist ein Fehlwurf. Drei Fehlwürfe in Folge bedeuten das Ausscheiden des betreffenden Spielers für dieses Spiel.

Die Spieler werfen abwechselnd. Nach jedem Wurf werden die gefallen Kubbs genau an der Stelle wieder aufgerichtet, an der sie gefallen sind. Es wird also nicht die Anfangsstellung wieder neu aufgebaut. Dazu werden die Kubbs wieder auf den Fuß gekippt und gegebenenfalls so um die eigene Achse gedreht, dass die Oberseitenschrägung mit der Nummer wieder in Richtung Wurflinie zeigt.

Nach jedem Wurf werden die erzielten Punkte zum individuellen Punktestand addiert.

Erreichst Du dabei genau die fünfzig Punkte, hast Du dieses Spiel gewonnen. Damit ist das Spiel beendet oder die anderen Spieler spielen untereinander noch den zweiten und dritten Platz aus.

Übersteigt die Addition allerdings die 50-Punkte-Marke, wird Dein Punktestand wieder auf 25 Punkte zurückgesetzt und das Spiel geht ganz regulär weiter.

Spielvariante

Ihr spielt Number-Kubb gemeinsam! Jeder Mitspieler wirft wie zuvor beschrieben nacheinander auf die Kubbs, die jeweils erzielten Punkte werden addiert. Erst wenn das Ziel der „50“ näher kommt, kannst Du ganz individuell der Sieger des Spiels werden.

Beispiel: Ihr habt gemeinsam bereits 46 Punkte erzielt. Es muss also nur noch der Kubb mit der „4“ fallen, um das Gesamtziel „50“ zu erreichen. Wenn Dir jetzt erfolgreich der Wurf auf die „4“ gelingt, hast Du das Spiel gewonnen.

Wird mit Deinem Wurf allerdings die „50“ überschritten, beginnt Ihr wieder mit 25 Punkten.

Wir wünschen Euch jetzt viele spannende Spiele und viel Vergnügen mit dem Number-Kubb.

Number KUBB – Playing chess like the Vikings

Number-Kubb is a competitive game with simple rules. The game is played outdoors and is especially appropriate for small parties or for playing at the beach. All age groups have lots of fun with this game. It even encourages children to practise their mental arithmetic. Two to eight players compete against each other.

The Number-Kubb-game consists of:

- 1 throwing stick
- 12 Number Kubbs

The game is played on an even surface, preferably grass, sand, gravel or stone. It is also possible to play Number-Kubb on snow.

Aim of the game

The aim of the game is to score exactly 50 points by knocking over the Number-Kubbs.

Preparation of the Game

The Number-Kubbs are set up in the shape of a blunt triangle. The Kubbs have to touch each other, with the lower rim pointing towards the throwing line. Also the slanted surfaces with the numbers should be facing the throwing line.

- Row 1: 1, 2
- Row 2: 3, 10, 4
- Row 3: 5, 11, 12, 6
- Row 4: 7, 9, 8



The throwing line is about three to four meters away from the other Kubbs.

The Rules

The youngest player begins play by throwing the throwing stick at the Kubbs. The throwing stick may only be held at the end and may only be thrown from below (underarm throw). Helicopter and hurling throws are not allowed. Each player has only one throw per playing round.

After every throw the points scored are counted. In order to score, it is necessary that the Kubbs have fallen over completely and that they are not lying either on the other Kubbs or on the throwing stick.

If only one Kubb falls over, then the value of the Kubb, that has been hit, is counted.

If more than one Kubb falls over, then the sum of the Kubbs hit are counted – irrespective of the values written on the Kubbs.

A throw, in which either no Kubb is hit, or where the Kubbs have all fallen contrary to the rules (on top of each other or on the throwing stick), is a “miss”. If you step over the throwing line, then that is also a miss. Three misses in a row leads to the player in question bowing out of that game.

The players throw in turn. After every throw the fallen Kubbs are set upright again on exactly the place where they fell to. Therefore the start position is not rebuilt. In addition the Kubbs are set back on their feet, and if necessary turned right around, so that the upper slanting surface with the number faces in the direction of the throwing line again.

After every throw the points scored are added to the person’s individual score. If you reach exactly 50 points, you have won this game. Then the game is ended or the other players continue to play each other for second and third place.

If the points add up to more than 50 points, then your score is set back to 25 points and the game continues as usual.

Variations of the game

You can play Number-Kubb together! Every player in turn throws the stick at the Kubbs, and the points scored are all added together. Only when the score nears the “50”, can you become the individual winner of the game.

Example: With everyone together you have already scored 46 points. Therefore you only have to knock over the Kubb with the “4” in order to reach the overall goal of “50”. If you are successful with your throw in hitting the “4”, then you have won the game.

However if with your throw the “50” is exceeded, then everyone starts again at 25 points.

We wish you many exciting games and lots of fun with Number-Kubb.

F Le Number Kubb – Jouer aux échecs comme les vikings

Number Kubb est un jeu d'adresse aux règles très simples. C'est un jeu d'extérieur idéal pour les petites fêtes et les sorties à la plage. Il peut se jouer à tout âge. C'est également un exercice de calcul mental très amusant pour les enfants. Deux à huit joueurs s'affrontent.

Le Number Kubb se compose de:

1 bâton de lancer

12 Kubbs numérotés

La partie se joue sur une surface plane, de préférence de l'herbe, du sable, du gravier ou de la roche. On peut même jouer au Number Kubb dans la neige.

But du jeu

Le but du jeu est d'atteindre le score exact de 50 points en faisant tomber les Kubbs numérotés.

Préparation du jeu

Les Kubbs numérotés sont posés au sol sous la forme d'un triangle. Les Kubbs doivent se toucher entre eux, la pointe indique la ligne de lancer. Ils sont positionnés selon 4 lignes avec leur valeur visible depuis la ligne de lancer.

Ligne 1: 1, 2

Ligne 2: 3, 10, 4

Ligne 3: 5, 11, 12, 6

Ligne 4: 7, 9, 8



La ligne de lancer se situe à trois ou quatre mètres des Kubbs numérotés.

Les règles

Si tu es le plus jeune des joueurs c'est à toi de commencer la partie en lançant le bâton. Le bâton ne peut être ramassé qu'à la fin et ne se lance que vers le bas (le bras lance par en dessous). Les lancers vers le haut ou en tournoyant (comme un frisbee) ne sont pas autorisés.

Chaque joueur lance une seule fois par manche.

Après chaque lancer, le joueur compte les points qu'il a obtenus. Ne sont comptabilisés que les Kubbs complètement tombés au sol, et non pas les Kubbs qui reposent en équilibre sur d'autres Kubbs ou sur le bâton.

Si un seul Kubb tombe, on gagne la valeur indiquée sur ce Kubb.

Si plusieurs Kubbs tombent, on comptabilise alors le nombre de Kubbs tombés sans tenir compte de la valeur inscrite sur chaque Kubb.

Un lancer est considéré comme raté lorsqu'aucun Kubb ne tombe au sol ou lorsque les Kubbs tombés reposent soit sur d'autres Kubbs, soit sur le bâton de lancer. Dépasser ou marcher sur la ligne de lancer compte également comme un raté. Trois ratés d'affilée impliquent alors l'élimination du joueur pour la partie.

Les joueurs lancent chacun leur tour. Après chaque lancer, on redresse les Kubbs tombés à l'endroit où ils se trouvent. La position des Kubbs évolue donc durant la partie. On remet sur pied les Kubbs tombés au sol, en les tournant si nécessaire face à la ligne de lancer pour qu'une fois bien orientés, leur valeur soit clairement visible par les joueurs.

Après chaque lancer, le joueur ajoute les points marqués au score obtenu précédemment.

Si tu arrives à obtenir exactement les cinquante points, tu as gagné la partie. À ce moment, soit le jeu est fini, soit les autres joueurs continuent pour déterminer qui aura la deuxième et la troisième place.

Si tu dépasses le score des 50 points, ton score redescend alors à 25 points et la partie continue normalement.

Variante de jeu

Jouez au Number Kubb tous ensemble ! Les joueurs lancent chacun leur tour le bâton pour faire tomber les Kubbs et additionnent au fur et à mesure tous les points obtenus par tous les joueurs. Le joueur dont le lancer permet d'attendre les 50 points sera déclaré l'unique vainqueur de la partie.

Exemple : Vous avez réussi à atteindre tous ensemble 46 points. Il faut alors faire tomber le Kubb « 4 » pour atteindre le score exact de 50 points. Si tu réussis à faire tomber ce Kubb « 4 », tu viens de gagner la partie.

Si tu dépasses les 50 points avec ton lancer, vous redescendez tous à 25 points, et la partie continue.

Amusez-vous bien avec le Number Kubb!

☞ KUBB de números – Jugar al ajedrez como los vikingos

El Kubb de números es un juego de competición con reglas muy sencillas. Se juega al aire libre y es especialmente apropiado para pequeñas celebraciones y como juego de playa. Es un juego para disfrutar a cualquier edad. En los niños incluso estimula el cálculo de cabeza. Pueden competir entre sí de dos a ocho jugadores.

El Kubb de números está compuesto por las siguientes piezas:

1 palo para lanzar

12 kubbs de números

El terreno de juego debe ser una superficie plana, preferentemente de césped, arena, grava o piedra. También se puede jugar al Kubb de números sobre nieve.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir exactamente 50 puntos derribando los kubbs de números.

Preparación del juego

Colocar los kubbs de números en forma de un triángulo sin puntas. Los kubbs deben tocarse y el extremo con los números “más bajos” debe señalar hacia la línea de tiro. Las caras biseladas, con los números grabados, también deben señalar hacia la línea de tiro.

Fila 1: 1, 2

Fila 2: 3, 10, 4

Fila 3: 5, 11, 12, 6

Fila 4: 7, 9, 8



La línea de tiro debe estar a tres o cuatro metros del los primeros kubbs.

Las reglas

El jugador más joven puede empezar el juego lanzando el palo sobre los kubbs. El palo de lanzar solo puede ser agarrado por uno de los extremos y lanzado recto desde abajo. No está permitido lanzarlo de modo que gire en el aire ni desde arriba.

Cada jugador dispone de un solo tiro en cada ronda.

Después de cada tiro se cuentan los puntos conseguidos. Para que cuenten en la puntuación, los kubbs tienen que estar completamente caídos. No son válidos los kubbs que queden apoyados en otros o sobre el palo de lanzar.

Si solo se derriba un kubb cuenta como puntuación el número indicado en él.

Si se derriban varios kubbs la puntuación obtenida será la cantidad de kubbs caídos – independientemente de los valores indicados en ellos.

Un tiro en el que no se derribe ningún kubb o todos caigan de modo que no cuenten (unos sobre otros o sobre el palo de lanzar) será anotado como tiro fallido.

Sobrepasar la línea de tiro también se considera como tiro fallido. Tres tiros fallidos seguidos significan la descalificación de ese jugador en este juego.

Los jugadores tiran sucesivamente por turnos. Después de cada tiro deben levantarse los kubbs derribados exactamente en el punto donde hayan caído. O sea, que no es necesario reproducir la colocación inicial. Para levantarlos solo hay que ponerlos de pie y girarlos de modo que la numeración quede a la vista desde la línea de tiro.

Después de cada tiro se suman a la puntuación del jugador los puntos conseguidos en el lanzamiento.

Si consigues exactamente cincuenta puntos habrás ganado el juego. Con ello se puede dar por terminado el juego, o bien el resto de los jugadores continúan compitiendo por el segundo y el tercer puesto.

Cuando un jugador excede el límite de los 50 puntos se reduce su puntuación a 25 y el juego continúa.

Variante

¡Jugar el Kubb de números juntos! Los jugadores realizan los lanzamientos como se ha descrito más arriba pero ahora se suman todos los puntos conseguidos. Solo al acercarse a la meta de los "50" un jugador puede convertirse en el vencedor.

Ejemplo: juntos ya habéis sumado 46 puntos. Ahora se puede obtener la meta de los "50" con solo derribar el kubb número "4". Si el jugador siguiente consigue tirar el "4" habrá ganado el juego.

Pero si con su lanzamiento se superan los "50" puntos se reduce a 25 la puntuación total.

Y ahora os deseamos muchos juegos apasionantes y mucha diversión con el Kubb de números.

Number KUBB – Schaken zoals de Vikingen

Number-Kubb is een wedstrijdspel met eenvoudige spelregels. Het spel wordt in de openlucht gespeeld en is zowel voor kleine feestjes als op het strand bijzonder geschikt. Het is voor alle leeftijdsgroepen een erg leuk spel. Kinderen zet het zelfs tot hoofdrekennen aan. Twee tot acht spelers nemen het tegen elkaar op.

Het spel Number-Kubb bestaat uit:

- 1 werpstok,
- 12 number-kubbs.

Er wordt gespeeld op een vlak terrein, bij voorkeur op gras, zand, grind of steen. Ook op sneeuw kan men Number-Kubb spelen.

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin precies 50 punten te bereiken door number-kubbs om te gooien.

Spelvoorbereiding

De number-kubbs worden in de vorm van een stompe driehoek opgesteld. De kubbs moeten elkaar hierbij aanraken, de 'onderste' punt wijst naar de werplijn. Ook de schuine nummervlakken zijn naar de werplijn gericht.

- Rij 1: 1, 2
- Rij 2: 3, 10, 4
- Rij 3: 5, 11, 12, 6
- Rij 4: 7, 9, 8



De werplijn is drie tot vier meter van de voorste kubbs verwijderd.

De regels

Als jij de jongste speler bent, mag je het spel beginnen en de werpstok naar de kubbs gooien. De werpstok mag uitsluitend bij het uiteinde worden vastgenomen en mag alleen onderhands worden gegooid.

Helikopter- of slingerworpen zijn niet toegestaan.

Elke speler heeft per ronde slechts één worp.

Na elke worp worden de gemaakte punten geteld. Voorwaarde hiervoor is dat de geraakte kubbs volledig omgevallen zijn en niet op andere kubbs of de werpstok liggen.

Als slechts één kubb omvalt, wordt de waarde van de geraakte kubb geteld.

Wanneer meerdere kubbs omvallen, wordt het aantal geraakte kubbs geteld – onafhankelijk van de waarde

die op de betreffende kubbs staat.

Een worp waarbij geen kubb omvalt of alle kubbs in strijd met de regels vallen (op elkaar of op de werpstok liggen), is een ongeldige worp. Ook wanneer de werplijn overschreden wordt, is de worp ongeldig. Als een speler drie ongeldige worpen op rij maakt, is hij uitgeschakeld en mag hij niet meer gooien.

De spelers gooien om beurten. Na elke worp worden de gevallen kubbs op de plaats waar ze gevallen zijn, weer rechtop gezet. Ze worden dus niet opnieuw in de uitgangspositie opgesteld! Hierbij worden de kubbs weer op hun voet gekanteld en indien nodig zo om hun eigen as gedraaid, dat de schuine bovenzijde met het nummer weer in de richting van de werplijn wijst.

Na elke worp worden de gegooide punten bij de individuele score opgeteld.

Bereik je hierbij precies vijftig punten, dan ben jij de winnaar van dit spel. Het spel is dan beëindigd, ofwel kunnen de andere spelers nog doorspelen voor de tweede en derde plaats.

Als je opgetelde score echter meer dan 50 punten bedraagt, dan wordt je score weer op 25 punten

gebracht en gaat het spel gewoon verder.

Spelvariant

Jullie kunnen Number-Kubb ook samen spelen! Elke speler gooit zoals hierboven beschreven om beurten naar de kubbs, waarbij de gemaakte punten telkens bij de totaalscore worden opgeteld. Pas als het doel van 50 wordt genaderd, kun je individueel de winnaar van het spel worden.

Voorbeeld: Jullie hebben samen al 46 punten bereikt. Nu moet dus alleen nog de kubb met de 4 vallen, om het einddoel 50 te bereiken. Als jij succesvol de worp op de 4 maakt, ben jij de winnaar van het spel.

Als door jouw worp de totaalscore de 50 echter overschrijdt, beginnen jullie weer met 25 punten.

Wij wensen jullie nu veel spannende partijen en veel plezier met Number-Kubb.

Tal-Kubb – Spil skak som vikingerne

Tal-kubb er et spil baseret på simple spilleregler. Det spilles udendørs og egner sig fint som f.eks. strandspil eller partyspil. Alle aldersgrupper har stor glæde af spillet, og børn kan f.eks. øve sig i hovedregning. 2-8 spillere dystyr mod hinanden.

Tal-kubb består af:

1 kastepind

12 tal-kubber

Kubb spilles bedst på en jævn undergrund med græs, sand, grus eller stenbelægning.

Der kan også spilles på sne.

Meningen med spillet

Meningen med spillet er at score lige nøjagtig 50 point ved at vælte talkubberne.

Forberedelse af spillet

Talkubberne opstilles i form af en stumpvinklet trekant. Kubberne skal berøre hinanden, den "lave" spids skal pege frem mod kastelinjen. Også de skrå talflader skal pege mod kastelinjen.

Række 1: 1, 2

Række 2: 3, 10, 4

Række 3: 5, 11, 12, 6

Række 4: 7, 9, 8



Kastelinjen befinder sig 3-4 m fra de forreste kubber.

Spilleregler

Den yngste spiller starter med at kaste pinden mod kubberne. Tag fat om enden af pinden og kast denne ligeud med underhåndskast. Der må ikke benyttes helikopterkast eller slyngkast. Hver spiller må kun kaste én gang pr. runde.

Efter hvert kast tælles point, hvis altså spilleren har haft held til at vælte en eller flere kubber og disse ikke ligger ovenpå andre kubber eller kastepinden.

Hvis kun én kub vælter, tælles talværdien for denne.

Hvis der væltes mere end en kub, tælles antallet af væltede kubber uafhængigt af talværdierne på de enkelte kubber.

Hvis der ikke væltes en kub eller denne falder forkert (ovenpå en anden kub eller kastepinden), dømmes dette som fejlkast. Det samme gælder i tilfælde af, at kastelinjen overtrædes. Tre på hinanden følgende fejlkast betyder, at den pågældende spiller udgår af spillet.

Spillerne skiftes til at kaste. Efter hvert kast stilles de væltede kubber op igen på det sted, hvor de er væltet, dvs. de skal ikke tilbage til udgangsposition. Husk, at kubberne altid skal vende den rigtige vej, dvs. med talsiden mod kastelinjen.

Efter hvert kast tælles de nye point sammen med de gamle for hver enkelt spiller.

Den spiller, der opnår lige nøjagtig 50 point, har vundet. Spillet er hermed slut, medmindre de øvrige spillere beslutter at spille om anden- og tredjepladsen.

Hvis du er kommet op over de 50 point, bliver du sat tilbage til 25 point, hvorefter spillet fortsætter helt normalt.

Spillevariant

I kan også spille Tal-kubb i fællesskab! Spillerne kaster efter tur pinden mod kubberne som beskrevet ovenfor, og de opnåede point tælles sammen. Først når pointene nærmer sig de "50", begynder I at spille individuelt om at blive vinderen.

Eksempel: I har i fællesskab scoret 46 point, dvs. nu mangler I kun at vælte en kubb med tallet "4" for at opnå det afgørende pointtal på "50". Hvis du har held til at vælte "4"-kubben, er det dig, der løber af med sejren.

Hvis du kommer op over de "50", bliver I sat tilbage til 25 point.

Rigtig god fornøjelse med en god gang underholdende vikingeskak.

① Number KUBB – Giocare a scacchi come i Vichinghi

Number-Kubb è un gioco di competizione con semplici regole. E' un gioco da giocare all'aperto, ed è particolarmente adatto per piccole feste o come gioco da spiaggia. E' adatto a divertire giocatori di tutte le età. Incoraggia addirittura i bambini a fare i calcoli mentalmente. Da due a otto giocatori che combattono l'uno contro l'altro.

Il gioco Number-Kubb è composto da:

1 bastone da lancio

12 Number-Kubb

Si gioca su una superficie piana, preferibilmente di erba, sabbia, ghiaia o pietra. Si può giocare a Number-Kubb anche su superfici di neve.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco consiste nell'ottenere 50 punti lanciando i Number-Kubb.

Preparazione del gioco

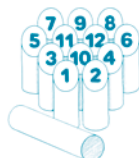
I Number-Kubb vengono posizionati in forma di un triangolo ottuso. I Kubb devono toccarsi, mentre la punta "bassa" guarda verso la linea di lancio. Le superfici inclinate con i numeri sono orientate verso la linea di lancio.

Fila 1: 1, 2

Fila 2: 3, 10, 4

Fila 3: 5, 11, 12, 6

Fila 4: 7, 9, 8



La linea di lancio si trova quindi ad una distanza di 3 a 4 metri dai Kubb in prima fila.

Regole

Se sei il giocatore più giovane, cominci tu lanciando il bastone sui Kubb. E' permesso afferrare i bastoni solo all'estremità e lanciarli sempre solo dal basso verso l'alto. Sono proibiti i lanci che facciano roteare il bastone nell'aria nonché i lanci a fionda. Ogni giocatore ha diritto di effettuare un solo lancio per turno.

I punti raggiunti vengono contati dopo ogni lancio, a condizione che i Kubb colpiti siano completamente caduti e non si trovino su altri Kubb o il bastone da lancio. Se cade un solo Kubb, viene contato il valore del Kubb colpito. Se cade più di un Kubb, viene contato il numero di Kubb colpiti, indipendentemente dai

valori segnati sui Kubb in questione.

Un lancio che non fa cadere nessun Kubb o che abbatte i Kubb in modo contrario alle regole (facendoli finire l'uno sopra l'altro oppure sul bastone da lancio), è considerato come sbagliato. Anche un sorpassamento della linea di lancio è un lancio sbagliato. Tre lanci sbagliati consecutivi comportano l'espulsione dal gioco del giocatore che li ha eseguiti.

I giocatori lanciano a turno. Dopo ogni lancio, i Kubb abbattuti vengono rimessi in piedi esattamente laddove erano caduti. Non viene dunque ripristinata la situazione iniziale. Nel rimettere in piedi i Kubb, questi vengono eventualmente girati intorno al proprio asse inclinandone di nuovo, verso la linea di lancio, la parte superiore con il numero.

Dopo ogni lancio, i punti raggiunti vengono sommati al punteggio del giocatore che ha lanciato.

Vinci il gioco se, sommando, arrivi esattamente a cinquanta punti. In questo caso, o il gioco finisce, o gli altri giocatori continuano per assegnare anche il secondo e il terzo posto.

Se nel sommare i punti, si supera il limite dei 50, il punteggio viene allora riportato a 25 e il gioco continua normalmente.

Variante di gioco

Giocate insieme a Number-Kubb! Come descritto sopra, ogni giocatore lancia a turno il bastone sui Kubb. I punti ottenuti vengono sommati al punteggio totale realizzato da tutti i giocatori. Puoi diventare il vincitore del gioco non appena l'obiettivo dei "50" si avvicina.

Esempio: insieme, avete già ottenuto 46 punti. E' perciò necessario abbattere il Kubb su cui figura "4" per raggiungere l'obiettivo comune dei "50" punti. Vinci il gioco se ora riesci a lanciare con successo il bastone sul "4".

Se però con il tuo lancio superi i "50", dovete ricominciare da 25.

E adesso vi auguriamo avvincenti momenti di gioco e buon divertimento con Number-Kubb.

Number KUBB – Jogar xadrez como os Vikings

Number Kubb é um jogo de competição com regras simples. É jogado ao ar livre e é especialmente apropriado para pequenas festas e também como jogo de praia. Proporciona momentos de grande prazer a todos os grupos etários e até estimula o cálculo mental nas crianças. Dois a oito jogadores competem entre si.

O jogo de Number Kubb é composto por:

1 cilindro de madeira

12 Kubbs numerados

Joga-se numa superfície plana, de preferência em relva, areia, gralva ou pedra. Também é possível jogar Number Kubb sobre neve.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é atingir 50 pontos exatos através do lançamento dos Kubbs numerados.

Preparação do jogo

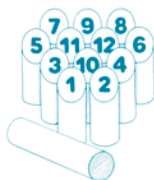
Os Kubbs numerados são colocados na forma de um triângulo obtuso. Os Kubbs devem tocar uns nos outros e a ponta “baixa” apontar para a linha de lançamento. Também as superfícies numeradas chanfradas estão alinhadas com a linha de lançamento.

Fila 1: 1, 2

Fila 2: 3, 10, 4

Fila 3: 5, 11, 12, 6

Fila 4: 7, 9, 8



A linha de lançamento fica, então, a uma distância de três a quatro metros dos Kubbs dianteiros.

As regras

Se fores o jogador mais novo, podes começar a jogar e lançar o cilindro de madeira em direção aos Kubbs. Apenas se pode agarrar na extremidade inferior do cilindro de madeira, que tem de ser lançados a partir de baixo (lançamento com a mão de baixo para cima). Não são permitidos lançamentos com rotações ou de cima para baixo. Cada jogador dispõe apenas de um lançamento por ronda.

Os pontos obtidos são contabilizados após cada lançamento. Condição para

a obtenção de pontos é que os Kubbs atingidos estejam completamente tombados e não apoiados sobre outros Kubbs ou o cilindro de madeira. Se apenas tombar um Kubb, é contabilizado o valor do Kubb atingido. Se tombarem vários Kubbs, é contabilizado o número de Kubbs atingidos, independentemente dos valores indicados nos Kubbs.

Um lançamento que não origina a queda de qualquer Kubb ou que causa exclusivamente uma queda irregular de Kubbs (ficam sobrepostos ou apoiados sobre o cilindro de madeira) é considerado como lançamento falhado. Pisar a linha de lançamento também dá origem a um lançamento falhado. Três lançamentos falhados consecutivamente significam o afastamento deste jogo para o jogador em causa.

Os jogadores lançam alternadamente. Após cada lançamento, os Kubbs tombados são levantados e reposicionados exatamente no local onde caíram. Não é, portanto, retomada a posição inicial. Para o efeito, os Kubbs são novamente levantados e, eventualmente, rodados sobre o próprio eixo, de modo a que a parte superior chanfrada com o número volte a apontar no sentido da linha de lançamento.

Após cada lançamento, os pontos obtidos são acrescentados à pontuação individual.

Se, nessa altura, atingires os cinquenta pontos exatos, és o vencedor do jogo. Deste modo, o jogo chega ao fim ou os outros jogadores continuam a competir entre si pelos segundo e terceiro lugares.

Se, no entanto, a pontuação ultrapassar a marca dos 50 pontos, a tua pontuação é reposta nos 25 pontos e o jogo continua normalmente.

Variante do jogo

Joguem o Number Kubb em equipa! Cada jogador lança o cilindro em direção aos Kubbs, conforme anteriormente descrito, e os respetivos pontos obtidos são somados. Só quando se estiverem a aproximar do objetivo dos “50 pontos”, é que podes tornar-te, individualmente, o vencedor do jogo.

Exemplo: Em conjunto, obtiveram já 46 pontos. Ou seja, basta apenas cair o Kubb com o número “4”, para que o objetivo final “50” seja alcançado. Se, nesse momento, fores tu a lançar com sucesso o cilindro em direção ao “4”, então ganhas o jogo.

Se, no entanto, o teu lançamento fizer com que os “50 pontos” sejam excedidos, a equipa terá de recomeçar com 25 pontos.

E agora, esperamos que se divirtam muito nos jogos de Number Kubb.

KUBB Numeryczny – Szachy na sposób Wikingów

Kubb numeryczny to gra towarzyska o prostych zasadach. Rozgrywka odbywa się na zewnątrz, świetny pomysł na mniejsze przyjęcia czy też na plażę. Gra przeznaczona jest dla wszystkich grup wiekowych.

Na przykład, dzieci mogą trenować liczenie w myślach.

W rozgrywce bierze udział od dwóch do ośmiu graczy.

Zestaw składa się z:

1 kijka do rzucania

12 Kubb'ów

Rozgrywka toczy się na równej powierzchni, najlepiej trawie, piasku, żwirze czy kamieniu. Można grać również na śniegu.

Cel Rozgrywki

Celem gry jest uzyskanie dokładnie 50 punktów poprzez strącanie Kubb'ów.

Przygotowanie Rozgrywki

Kubby ustawiamy w kształcie trójkąta bez wierzchołka. Muszą się one stykać ze sobą, a kant niższy powinien być skierowany w stronę linii rzutu. Pochyła powierzchnia z numerami powinna być skierowana w stronę linii rzutu.

Rzqd 1: 1, 2

Rzqd 2: 3, 10, 4

Rzqd 3: 5, 11, 12, 6

Rzqd 4: 7, 9, 8



Linia rzutu powinna być oddalona od Kubb'ów o około 3-4 metry.

Zasady

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, rzucając kijkiem w Kubby. Kijek należy trzymać tylko za jeden z końców. Kijkiem można rzucać jedynie z dołu. Niedozwolone są rzuty obrotowe oraz miotanie.

Każdy gracz ma jeden rzut w danej rundzie.

Po każdym rzucie zliczane są uzyskane punkty. Aby zdobyć punkty, Kubby muszą upaść całkowicie, nie mogą leżeć innych Kubbach ani na kijku.

Jeśli przewróci się tylko jeden Kubb, zaliczona jest jego wartość.

Jeśli upadnie więcej Kubbów, zaliczona jest ich ilość – bez względu na wartości na nich zapisane.

Rzut, w którym nie trafiono żadnego Kubba lub, gdy upadły one niezgodnie z

zasadami (na siebie lub kijek) traktujemy jako chybiecie. Jeśli gracz przekroczy linię rzutu, jest to również chybiecie. Trzy chybiecia z rzędu skutkują wykluczeniem gracza z rozgrywki.

Gracze rzucają kijkiem w stałej kolejności. Po każdym rzucie, Kubby ustawiane są ponownie w pozycji dokładnie tam gdzie upadły. Nie odbudowujemy pozycji wyjściowej. Dodatkowo, Kubby muszą być ustawione na ich podstawie oraz, jeśli to konieczne, odwrócone górną krawędzią z numerem w stronę linii rzutu.

Po każdym rzucie, zdobyte punkty dopisywane są do wyniku danego gracza.

Wygrywa osoba, która zdobędzie dokładnie 50 punktów. Wtedy następuje koniec gry lub pozostali gracze mogą kontynuować rozgrywkę o kolejne miejsca.

W przypadku przekroczenia 50 punktów, wynik zmienia się na 25 i gra jest kontynuowana.

Warianty Rozgrywki

Możecie zagrać wspólnie! Każdy gracz kolejno rzuca w Kubby a uzyskane punkty są sumowane. Dopiero, gdy wynik zbliża się do 50, każdy może zostać indywidualnym zwycięzcą.

Na przykład: Wspólnie zdobyliście już 46 punktów. Teraz, aby uzyskać wynik 50 punktów i wygrać musisz strącić Kubba o wartości 4. Jeśli Ci się to uda – wygrasz. Jeśli jednak, po Twoim rzucie wartość przekroczy 50, następuje obniżka punktów do 25.

Życzymy wielu ekscytujących rozgrywek i dużo zabawy z Kubbami.

Номерной КУББ – Играйте в шахматы, как викинги

Номерной кубб - это игра-соревнование с простыми правилами. Игра проводится на открытом воздухе и особенно хороша для небольших праздников и отдыха на пляже. Она доставит большое удовольствие людям любого возраста. Детей она даже учит считать в уме. Между собой противостоят от двух до восьми игроков.

В набор игры "Номерной кубб" входит:

1 бита

12 номерных куббов

Игра проводится на ровной площадке, предпочтение отдаётся траве, песку, гравию или гальке. В номерной кубб можно также играть на снегу.

Цель игры

Сбиванием номерных куббов нужно получить ровно 50 очков.

Подготовка к игре

Номерные куббы сделаны в форме тупого треугольника. При этом куббы должны касаться друг-друга, а "нижние" концы должны быть направлены на линию броска. Скошенные плоскости с номерами тоже должны быть направлены на линию броска.

Ряд 1: 1, 2

Ряд 2: 3, 10, 4

Ряд 3: 5, 11, 12, 6

Ряд 4: 7, 9, 8

Линия броска находится на расстоянии от трех до четырех метров от передних куббов.

Правила игры

Если ты самый младший игрок, то можешь начать игру и бросить биту в куббы. Держать биту разрешается только за конец, а бросать только движением снизу (бросок локтевой частью). Запрещаются вертолётобразные и крученые броски.

Каждый игрок может бросать только один раз за игровой круг.

После каждого броска подсчитываются набранные очки. Условием для этого является полное падение куббов, в которые попали, и которые не лежат на других куббах или на бите.

Если упал только один кубб, то засчитывается количество очков только этого кубба.

Если упало больше одного кубба, то подсчитываются количество упавших куббов – вне зависимости от указанных на куббах чисел.

Бросок, при котором не упал ни один кубб или все куббы упали против правил (лежат друг на друге или на бите), засчитывается, как промах. Заступ за линию броска также считается промахом. Три промаха подряд означают выбывание игрока из игры.

Игроки бросают по очереди. После каждого броска куббы снова ставятся на то же самое место, где они упали. То есть, их исходная позиция не восстанавливается. Для этого куббы поднимают в вертикальное положение и, при необходимости, поворачиваются вокруг своей оси так, чтобы верхний скос с номером снова указывал в направлении линии броска.

После каждого броска очки добавляются к индивидуальному счету.

Как только ты набрал ровно пятьдесят очков - ты выиграл. Тогда игра заканчивается или же другие игроки могут продолжить бороться друг с другом за второе и третье место.

Но если сумма превысила границу в 50 очков, то твой счет сбрасывается до 25 очков и игра продолжается как обычно.

Вариант игры

Вы играете в номерной кубб вместе! Каждый игрок бросает по очереди в куббы, как описано выше, а полученные каждый раз очки суммируются. Только когда счет приблизится к 50, ты можешь стать единоличным победителем игры.

Пример: Вы вместе набрали 46 очков. То есть, теперь необходимо сбить кубб с цифрой „4“, для достижение общей цели в „50“. Если ты удачно совершишь бросок в „4“ - ты выиграл игру.

Но если при броске будет превышено „50“ - вы начинаете снова с 25 очков.

Желаем вам захватывающей и весёлой игры в номерной кубб.

goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY
Art.-No: 56853

Batch-No.:

