

KUBB Appenzell Regelwerk

Spielvorbereitung:

Auf beiden Grundlinien platziert jede Mannschaft ihre 5 Kubbs in gleichem Abstand. Der König wird in die Mitte des Spielfeldes gestellt.

Spielregeln:

Zu Beginn werden je ein Wurfholz gleichzeitig in Richtung König geworfen. Anfangen zu spielen darf jene Mannschaft dessen Wurfholz näher am König landet. Wird der König beim „oms“ umgeschmissen, verliert man das Anspiel und das gegnerische Team darf beginnen.

Danach teilt Mannschaft A die 6 Wurfhölzer untereinander auf. Die Wurfstöcke dürfen ausschliesslich am Ende angefasst und nur gerade von unten nach vorne geworfen werden. Die Wurfhölzer müssen an einem Ende gehalten werden, nicht in der Mitte. Sogenannte Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt.

- Mannschaft A versucht nun von der Grundlinie aus, die Kubbs der gegnerischen Mannschaft B zu treffen.
- Wenn alle Wurfhölzer geworfen sind, werden die umgeworfenen Kubbs von Mannschaft B über die Mittellinie in die gegnerische Spielhälfte geworfen und dort aufgestellt wo Sie landen (sog. Feldkubbs). Die Feldkubbs müssen dabei in Richtung Feld Mittellinie aufgestellt werden. Wenn ein Kubb beim Hineinwerfen ausserhalb der gegnerischen Spielfläche landet, muss er nochmals geworfen werden. Verfehlt man diesmal die gegnerische Spielhälfte, wird dieser Kubb zum Straf-Kubb, welchen der Gegner dort aufstellen darf wo er will, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König. (Spielvariante: Berühren sich zwei Feldkubbs beim Hineinwerfen, dürfen diese zu einem Turm aufeinander gestellt werden).
- Mannschaft B muss jetzt zunächst die hineingeworfenen Feldkubbs umwerfen bevor sie auf die Kubbs an der Grundlinie von Mannschaft A werfen darf (diese Kubbs nennt man die Basiskubbs). Sollte ein Kubb auf der Grundlinie umgeworfen werden, bevor die übrigen Kubbs umgeworfen sind, wird dieser Kubb wieder aufgestellt.
- Gelingt es Mannschaft B nicht alle Feldkubbs zu treffen, darf die gegnerische Mannschaft A zu einer imaginären Linie durch den vordersten Feldkubb vorgehen und von dort auf die Basiskubbs werfen. Wenn Mannschaft B in der nächsten Runde alle Feldkubbs umwirft, muss Mannschaft A zu der Grundlinie zurückgehen und wieder von dort werfen.
- Alle einmalig getroffenen Feldkubbs werden aus dem Spiel genommen. Das Spiel endet sobald eine Mannschaften alle gegnerischen Kubbs umgeworfen hat. Mit den verbliebenen Wurfhölzern darf jetzt versucht werden den König zu treffen. Zu keinem Zeitpunkt vorher darf der König getroffen werden, sonst hat die Mannschaft verloren, welche ihn umschiesst.

Ziel des Spieles:

Nachdem alle gegnerischen Kubbs umgeworfen wurden, gewinnt die Mannschaft das Spiel, welche als Erste den König trifft.