

## Spielregeln

### Beginn des Spiels:

- Aus jedem Team wirft gleichzeitig ein Spieler von seiner Grundlinie ein Wurfholz zum König.
- Das Team dessen Wurfholz am nächsten an dem König landet, darf entweder die Spielfeldseite wählen oder den 1. und ggf. den 3. Satz anfangen.
  - Es wäre auch möglich bei einem 3.Satz noch einmal neu auszuwerfen.
- Das andere Team erhält das Übriggebliebene.
- Wird dabei von einem Team der König umgeworfen, hat das andere Team das Auswerfen gewonnen.

### Das Werfen der Wurfhölzer:

- Die Wurfhölzer müssen mit einer geraden Armbewegung von unten geworfen werden.
- Der horizontale Winkel der Wurfhölzer in Flugrichtung darf maximal 30° betragen bevor diese ein Ziel oder den Boden berühren (d.h. keine Hubschrauber- oder Schleuderwürfe).
- Fehlerhafte Würfe werden nicht wiederholt und dabei umgeworfene Kubbs sind an der ursprünglichen Stelle aufzustellen.
  
- Alle Spieler des Teams müssen insoweit möglich, die gleiche Anzahl an Wurfhölzern werfen.
- Die Wurffolge ist frei wählbar.
  
- Die Wurfhölzer werden grundsätzlich von der eigenen Grundlinie aus geworfen.
- Hat jedoch das gegnerische Team nicht alle Feldkubbs gefällt, bildet sich eine neue Wurflinie von dem Feldkubb aus, welcher der Mittellinie am nächsten ist.
  
- Bevor auf die Basiskubbs geworfen werden kann, müssen alle Feldkubbs gefällt worden sein.
- Davor umgeworfene Basiskubbs werden wieder aufgestellt wenn man nicht alle Feldkubbs gefällt hat.
  
- Das Übertreten der verlängerten Seitenlinien nach außen ist nicht erlaubt.
  
- Eck- und Mittelpföcke sind eine Orientierungshilfe und können daher durch das agierende Team kurzzeitig entfernt werden.

### Das Einwerfen der Kubbs:

- Die Spieler rotieren beim Einwerfen der Kubbs.
- Je Spielzug wirft ein Spieler von seiner Grundlinie alle Kubbs in das gegnerische Feld ein.
- Kubbs können in das Feld hinein- und herausgestoßen werden.
  - Kubbs die gültig liegen geblieben sind und durch einen eingeworfenen Kubb hinaus gestoßen werden dürfen noch einmal eingeworfen werden.
  
- Kubbs sind gültig eingeworfen, wenn sie nach dem Aufstellen mit der ganzen Grundfläche über die Begrenzungslinie stehen.
  
- Zuerst sind alle einzuwerfenden Kubbs nacheinander zu werfen.
- Anschließend sind die nach dem ersten Einwerfen ungültig liegendegebliebenen Kubbs ein zweites Mal zu werfen.
- Kubbs die auch nach dem zweiten Einwerfen ungültig sind, werden vom gegnerischen Team eingeworfen.
- Dies erfolgt einmal von der Grundlinie des einwerfenden Teams.
- Sollten die Kubbs wiederum ungültig liegen bleiben, werfen beide Teams solange abwechselnd bis diese gültig liegen bleiben.

### Das Aufstellen der Kubbs:

- Eingeworfene Kubbs werden vom gegnerischen Team an der Stelle ins Feld gestellt, an der sie liegen geblieben sind.
- Dabei ist jeder Kubb der Länge nach in eine beliebige Richtung aufzuklappen.
- Ein Hinlegen und erneutes Aufstellen in die andere Richtung sowie ein Anheben oder Drehen des Kubbs ist grundsätzlich nicht erlaubt.
- Wird die Aufstellfläche durch einen anderen Kubb blockiert, ist die nächstmögliche Aufstellfläche zu wählen.
- Fallen beim Einwerfen Kubbs die bereits in der gegnerischen Spielhälfte standen, dann sind diese dort aufzustellen wo sie liegen geblieben sind.
- Kubbs die in der eigenen Spielhälfte standen und Basiskubbs sind an der ursprünglichen Stelle aufzustellen.
- Vom gegnerischen Team eingeworfene Kubbs sind in einem Mindestabstand von einer Wurfholzlänge vom König aufzustellen.

### Besondere Situationen:

- Kubbs gelten auch als umgeworfen, wenn sie sich nach einem "Purzelbaum" wieder aufrichten oder nur noch von einem anderen Spielelement gestützt werden.
- Spielelemente dürfen während des Spielzuges nicht berührt werden, um zu überprüfen ob schräg stehende Kubbs noch von selbst stehen.
- Sollten Kubbs durch „höhere Gewalt“ umfallen, werden diese wieder aufgestellt.
- Wenn der König aus Versehen von einem Spieler umgestoßen wird hat man das Spiel verloren.
- Wenn ein Kubb aus Versehen oder unachtsamen Verhalten umfallen gelten sie als gefallen.
- **Tie-Break:** Nur gültig in Ausscheidungsrunden
- Bei Zeitspielen wird ab einer festgelegten Spielzeit je Spielzug ein gegnerischer Kubb gänzlich aus dem Spiel genommen.
- Dies erfolgt jeweils direkt vor dem Werfen der Wurfhölzer und betrifft den sich am nächsten zur gegnerischen Basislinie befindlichen Kubb.
- Sind noch mehrere Basiskubbs vorhanden, kann das passive Team einen Basiskubb frei wählen.

### Spielende:

- Wenn man alle gegnerischen Kubbs gefällt hat, darf man auf den König schießen.
- Dabei zu beachten ist das man egal wie viele Wurfhölzer man hat nur einen Versuch hat.
- Ausnahme ist wenn man denn König durch die Beine zu schießen Versucht.
- Sollte man den König aus Versehen mit einen Wurfholz oder einen Kubb umstoßen hat man das Spiel verloren.

