

Pravidla ke hře Kubb

Úvod

Kubb je tradiční švédská hra, která pochází z Gotlandu, malého ostrova uprostřed Baltského moře. Starodávňý tisíciletý původ **kubbu** je ztracen v mlhách času. Jisté je, že pochází z dob statečných Vikingů, kdy každá rodina měla za domem místo na zpracování dřeva. Pár statných polínek, oválných klacků a kapka představivosti daly vzniknout nové hře, která přetrvala staletí bojů, bídy i blahobytu až do dnešních dnů.

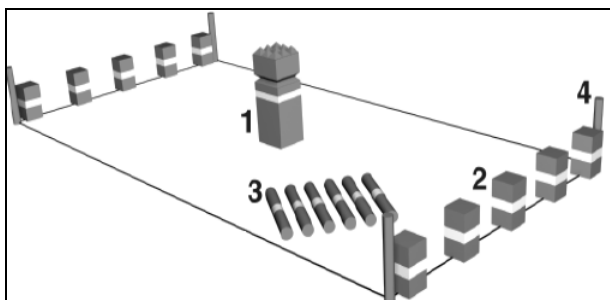
Kubb je hrou opravdu pro každého. Nezáleží, jestli jste mladý, starý, silný, slabý, malého vzrůstu nebo basketbalový hráč. **Kubb** také můžete hrát stejně dobře na trávě jako na pláži nebo i na ledu a k jeho pochopení vám stačí jen pár minut. Hru lze velice dobře hrát jak v malém, tak i ve větším počtu hráčů (od 2 do 12 hráčů). Buďte si jisti, že hrou v **kubb** zažijete vzrušující okamžiky s vašimi přáteli! Tak neváhejte a navštivte náš e-shop www.rekrezona.cz, kde si můžete Kubb a další skvělé venkovní hry zakoupit.

Předkládaná pravidla naznačují základní postup a končí ukázkou hry. Čtěte pravidla soustředěně a postupně, abyste si byli jisti, že vše dává smysl. A pak... **UŽIJTE SI HRU!**

Idea hry

Kubb je hra, ve které se utkávají dva týmy. Kubb spočívá v přesném házení kolíků na soupeřovy kubby ve snaze je shodit a získat tak nad soupeřem výhodu do dalších herních situací.

Hrací části, jejich umístění a týmy



Hrací pole:

- šířka: 5 metrů
- délka: 8 metrů

Hrací figury:

1. jeden *král* 9×9×30 cm
2. deset *kubbů* 7×7×15 cm
3. šest *kolíků* o průměru 44 mm a délce 30 cm
4. čtyři *rohové kůly*

Počáteční rozestavení hracích figur je znázorněno na obrázku. Na každé *základní čáře* (kratší strana hřiště) je pravidelně rozmístěno pět *kubbů*. *Král* stojí uprostřed hracího pole na

pomyslné *půlící čáře*, která rozděluje hrací pole na dvě poloviny. Každému týmu přísluší jedna *polovina* hracího pole.

Na začátku hry týmy stojí za svou základní čarou a jeden z nich má všech šest *kolíků* a zahajuje první *hrací kolo*.

Hrací kolo

Tým A, který zahajuje hrací kolo, má všech šest kolíků. Šesti pokusy hodu kolíkem se snaží shodit kubby stojící na polovině soupeře (týmu B) a to v pořadí nejprve všechny kubby v poli a teprve potom kubby na základní čáře. Hráč při hodu kolíkem nesmí stát blíže k soupeřově polovině, než stojí nejbližší kubb na jeho vlastní polovině. Tento kubb určuje pomyslnou tzv. *házecí čáru*. Při zahájení hry tedy hráči týmu A házejí ze své základní čáry na kubby na základní čáře týmu B.

Pokud týmu A stále ještě zbývají nějaké pokusy hodu kolíkem, ale na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, mohou je použít na shoení krále, ale pouze ze své základní čáry.

Po odházení šesti kolíků tým B sesbírá shozené kubby a ze své základní čáry je nahází na polovinu týmu A. Tým A je vztyčí na místě, kam dopadly, a tým B si vezme všech šest kolíků a je tak připraven na zahájení dalšího kola, tentokrát s prohozenými rolemi týmů.

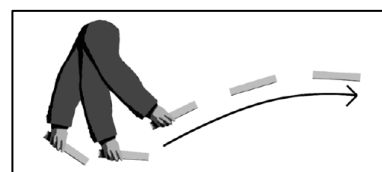
Princip hry

Týmy se střídají v tom, kdo zahajuje hrací kolo a kubby se tak přelévají z jedné poloviny hřiště na druhou. Vznikají výhodné situace i sporné momenty.

Hra končí v okamžiku, kdy se jednomu z týmů úmyslně nebo omylem podaří shodit krále. Tento tým pak vítězí, pokud na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, a tento tým prohrává, pokud na soupeřově polovině nějaké kubby stále stojí.

Technika hry

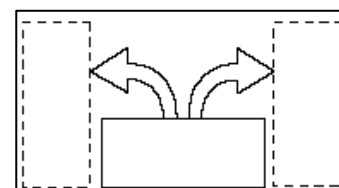
Hod kolíkem musí být proveden podpažním spodně kyvadlovým způsobem, jak je uvedeno na obrázku. Hod „Helikoptéra“ (přesněji takový, že kolík rotuje v rovině jiné než vertikální) je zakázán a brán jako nezvládnutí složité kubbové techniky hodu.



Kubby je možné házet libovolným způsobem (i na šířku).

V okamžiku hodu musí hráč oběma nohama stát za házecí čarou a mezi bočními čarami hracího pole prodlouženými do nekonečna.

Kubb lze vztyčit pouze do jedné ze dvou pozic, jak je znázorněno na obrázku. Pokud je kubb v jedné pozici v autu, musí být vztyčen do druhé pozice.



Neplatné situace, auty a postihy

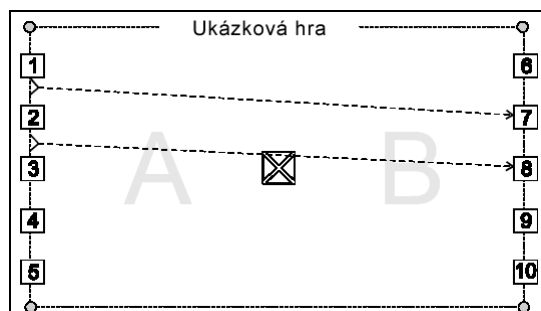
1. Pokud hod kolíkem není proveden v mezích techniky hry nebo s přešlapem nebo proti principu fair-play je považován za neplatný a herní situace způsobená tímto hodem je vrácena do původního stavu.
2. Pokud je hodem kolíku shozen kubb na základní čáře mimo pořadí, je tento kubb ihned vztyčen na svém původním místě.
3. Kubb se nachází v autu tehdy, pokud jej nelze postavit tak, aby nejméně polovina jeho základny stála v příslušné polovině hracího pole.
4. Po odházení všech kubbů v daném hracím kole je určeno, které kubby se nacházejí v autu. Pouze jeden kubb v daném hracím kole je možné zvednout z autu a zopakovat jím hod. Po opravném pokusu je znovu vyhodnoceno, které kubby se nacházejí v autu. Tyto kubby jsou pak vztyčeny na jakémkoliv místě příslušné poloviny hracího pole, avšak musí být zachována vzdálenost nejméně jedné délky vrhacího kolíku od krále a rohového kůlu.
5. Pokud je kubb stojící v poli shozen jiným vhozeným kubbem, je postaven na místě, kam dopadl. Pokud je vhozeným kubbem svržen kubb na základní čáře, je znovu postaven na své původní místo.

Doplňky a rozšíření

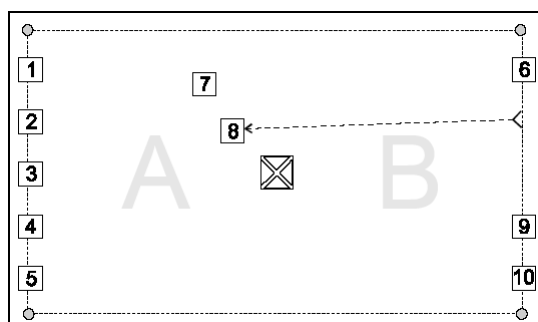
Dosud uvedená pravidla jsou ve shodě s oficiálními pravidly Kubb klubu Česká republika o. s. (www.kubb.cz) a s mezinárodními pravidly používanými při Mistrovství světa ve Švédsku k datu 2008. V těchto pravidlech je minimalizovaná možnost výskytu sporných situací. Avšak pro zvýšení zábavnosti a zajímavosti hry je možné přidat různé kombinace následujících doplňkových pravidel, nebo si můžete vymyslet své vlastní pravidlo.

1. Pokud se týmu podaří shodit všechny soupeřovy kubby, je povinen v daném kole shodit také krále, jinak prohrává. Tedy pokud vám zbývá shodit poslední soupeřův kubb a máte na to již jen jeden pokus, není radno se o to pokoušet, neboť v případě úspěchu by vám nezbyl žádný pokus na shodění krále a prohráli byste.
2. Velmi zábavné je pravidlo stavění vícenásobných kubbů. Při házení kubbů na soupeřovu polovinu se snažte shodit nějaký již stojící kubb. Tento kubb, pokud budete úspěšní, bude vztyčen na své původní pozici a na něj bude postaven vhozený kubb. Pro vás je pak snazší jedním hodem shodit dva kubby. Tímto postupem lze vytvářet i věže ze tří a více kubbů.
3. Další se týká pořadí shazování kubbů. Shazujte kubby v pořadí od nejbližšího k nejvzdálenějšímu.
4. Rozměr hřiště či počet figur můžete libovolně měnit podle zkušenosti hráčů či časových možností.

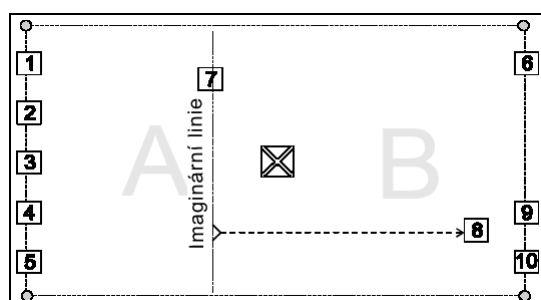
Ukázková hra



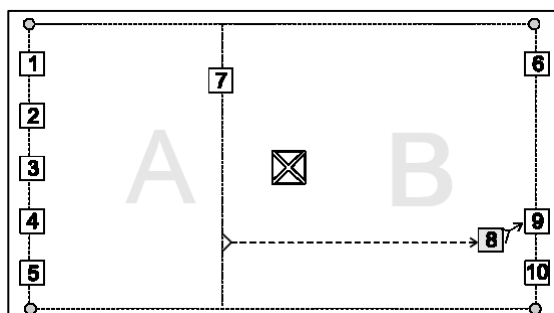
Členové týmu A hází šest kolíků z jejich základní čáry. Jejich cílem je shodit co nejvíce kubbů na základní čáře týmu B, případně svrhnout krále. V tomto případě tým A shodil pouze kubby 7 a 8.



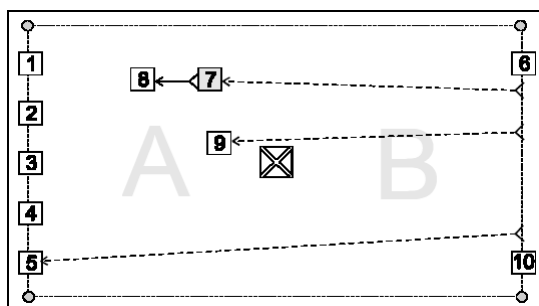
Tým B nejprve vhodí své shozené kubby 7 a 8 na území soupeře. Tyto kuby jsou poté postaveny týmem A. Tým B musí nejprve shodit všechny kubby v poli týmu A, tedy kubby 7 a 8, a až poté mohou útočit na kubby na základní čáře. Všechny tyto hody jsou provedeny ze základní čáry. V tomto případě tým B zasáhl pouze kubb 8.



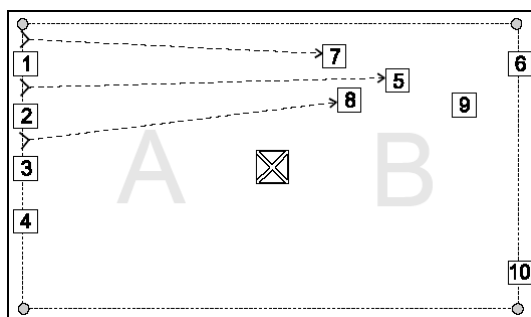
Tým A nejprve z jejich základní čáry vhodí jeden sražený kubb 8 na polovinu týmu B. Protože tým B minul při shazování kubb 7, získává tak tým A poziční výhodu a posouvá pomyslnou házecí čáru (imaginární linie) na úroveň kubbu 7, který je nejbližší k půlící čáře. Tým A hází šest kolíků z jakéhokoliv místa zvýhodněné pozice. Nejprve však musí sestřelit kubb 8.



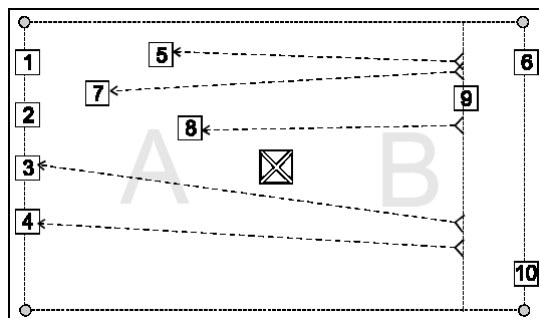
Jedním hodem je možné srazit dva kubby 8 a 9, protože po té již nestojí žádný kubb v poli. V tomto případě tým A neshodil žádné jiné kubby týmu B.



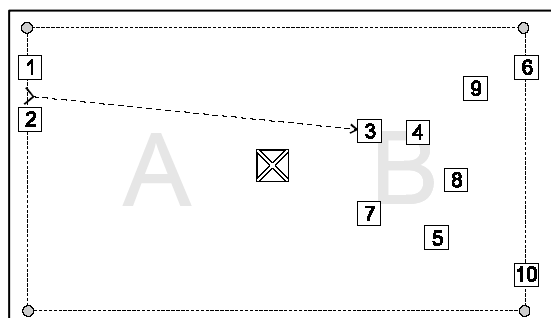
Tým B nahází na pole soupeře shozené kubby 8 a 9, které jsou následně postaveny týmem A. Tým B potom shodí kubby 7 a 8 jedním hodem a dále kubb 9. Nyní může zaútočit na kubby na základní čáře. V tomto případě shodí kubb 5.



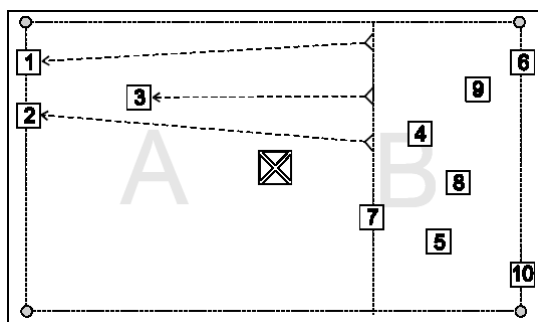
Tým A přišel o svoji poziční výhodu, a tak začíná hody ze základní čáry. Nejprve vhodí všechny čtyři kubby na soupeřovo pole a zahájí ze základní čáry útok. V tomto případě tým A shodí všechny kubby v poli až na 9.



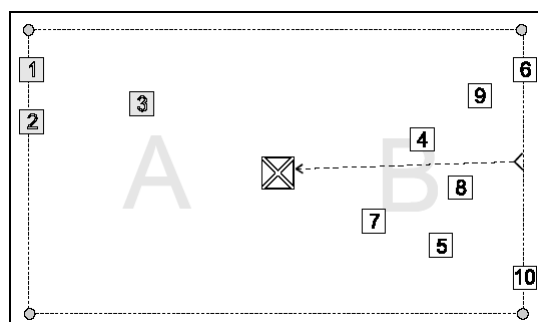
Tým B vhodí ze základní čáry tři kubby zpět do pole týmu B a ze zvýhodněné házečí čáry určené stojícím kubbem 9 útočí nejprve na kubby v poli 8, 5 a 7. Po jejich svržení z této čáry tým B shodí kubby na základní čáře 3 a 4.



Tým A vhodí všech pět shozených kubbů na pole týmu B, ale poté shodí během šesti hodů kolíky pouze kubb 3 na poli týmu B.



Tým B ze základní čáry vhodí kubb 3 na pole týmu A a poté ze zvýhodněné házecí čáry na úrovni prvního kubbu od krále (kubb 7) útočí. Nejdříve shodí kubb 3 a poté oba kubby na základní čáře 1 a 2. V této chvíli se tým B vrací na základní čáru a snaží se ukončit hru shoením krále.



Pokud se týmu B nepodaří zbývajícími kolíky shodit krále, může tým A pokračovat naházením kubbů 1, 2 a 3 na pole týmu B a pokračovat ve hře dál. Hra se vyvíjí až do té doby, dokud se jednomu z týmů nepodaří v jednom kole shodit všechny kubby na soupeřově poli a poté shodit krále. Tento tým se stává **VÍTĚZEM!!!**

Pravidla jsou sestavena dle Kubb Klubu České republiky.