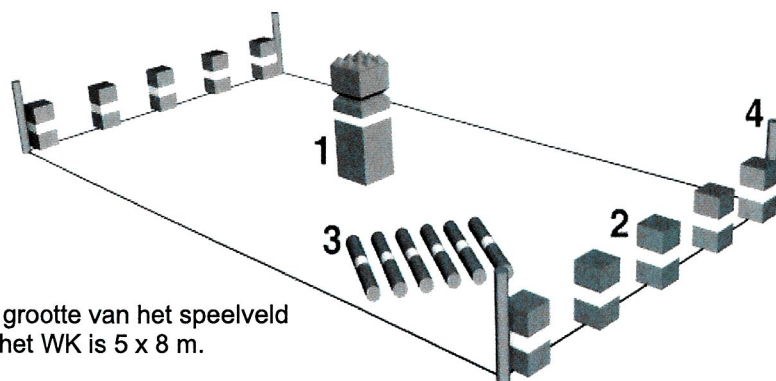


①

De speelstukken en hun plaats

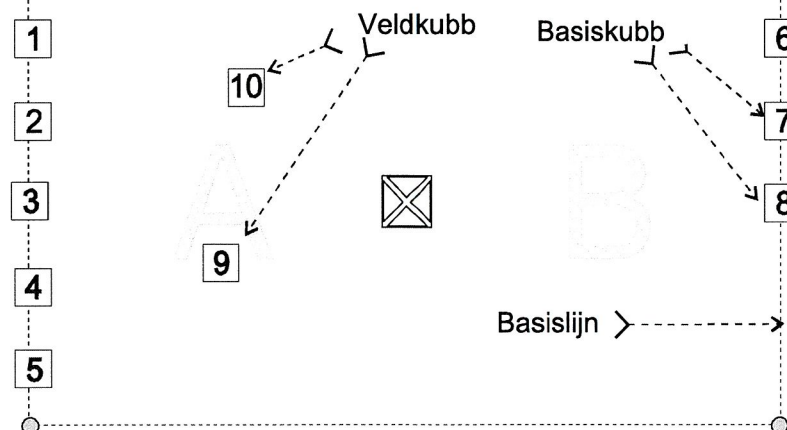


De grootte van het speelveld op het WK is 5 x 8 m.

- 1: Koning 9x9x30 cm.
- 2: Kubbs 10 st. 7x7x15 cm.
- 3: Werpestokken 6 st. 44 m.m. Lengte 30 cm.
- 4: Hoekstokken 4 st.

③

Het werpen van werpestok-

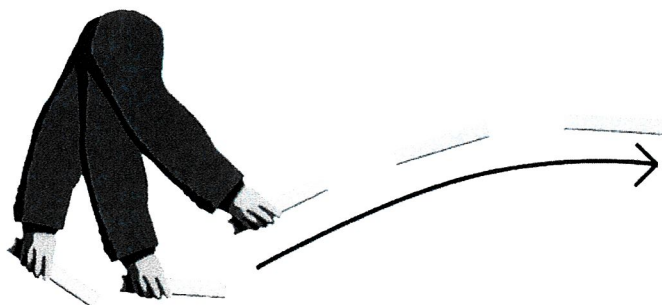


Kubbs die zijn omgeworpen en "het spel in zijn gekomen" worden **VELD-KUBBS** genoemd (nr. 9 en 10 in het voorbeeld hierboven). De kubbs die op de beide basislijnen zijn gebleven worden **BASISKUBBS** genoemd.

②

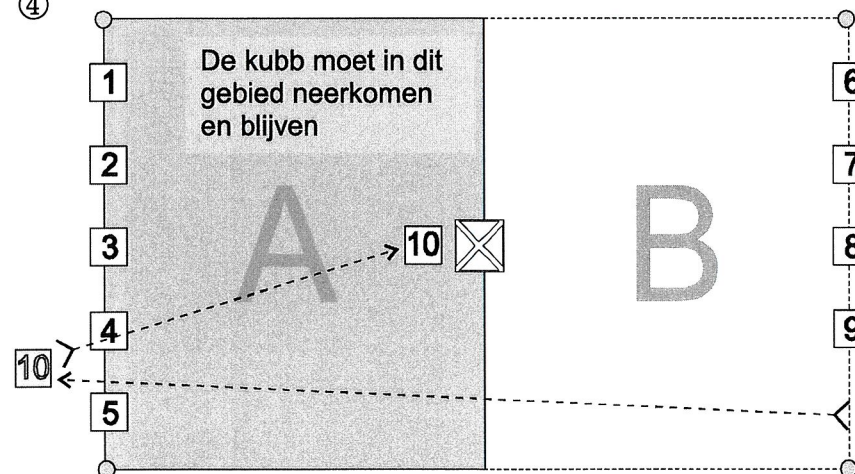
Regels voor het werpen van de kubbs

De werpestokken mogen alleen onderhands geworpen worden met het uiteinde van de stok wijzend in de richting van de worp. Helicopteren, dat wil zeggen de stok horizontaal laten draaien, is verboden.



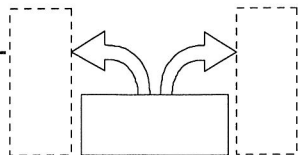
De kubbs mogen schuin geworpen worden, maar ook alleen onderhands. Alle kubbs worden geworpen vanaf de basislijn.

④



Als een kub buiten het veld terecht komt wanneer de kub naar de helft van de tegenstander wordt geworpen, dan wordt een tweede worp toegestaan. Een tweede fout betekent dat de kub mag worden geplaatst waar de tegenstander (A) wil, hoewel er tenminste de afstand van de lengte van een werpestok moet blijven tussen de koning of de hoekstok en de kub.

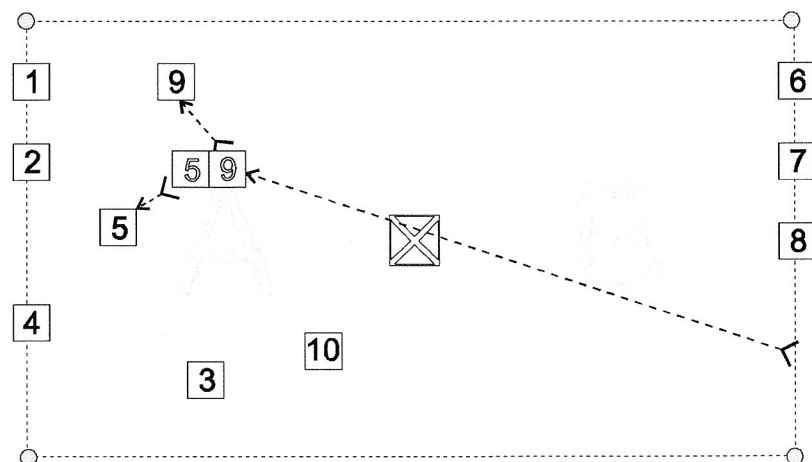
⑤



- Omgeworpen kubbs worden neergezet op de precieze plek waar ze liggen, in de richting van eigen keuze. Als de kubb op de lijn is neergekomen dan moet de kubb zo worden neergezet dat de kubb "in" is, dat wil zeggen tenminste de helft van het grondvlak van de kubb bevindt zich binnen het speelveld.
- Kubbs die zijn omgeworpen en weer omhoog komen, gelden als omgeworpen.
- Als een basiskubb wordt omgeworpen voordat alle veldkubbs zijn omgeworpen, dan moet de kubb weer neergezet worden en geldt nog steeds als een basiskubb.
- Bij het werpen van de veldkubbs worden eerst alle kubbs geworpen en daarna worden alle kubbs die "fout" zijn neergekomen opnieuw geworpen. Het is daarbij mogelijk om kubbs in en uit te stoten.

De Koning mag alleen omgeworpen worden aan het einde van het spel. Als de koning voor het einde van het spel wordt omgeworpen met een werpstok of een kubb, dan verliest het verantwoordelijke team automatisch het spel.

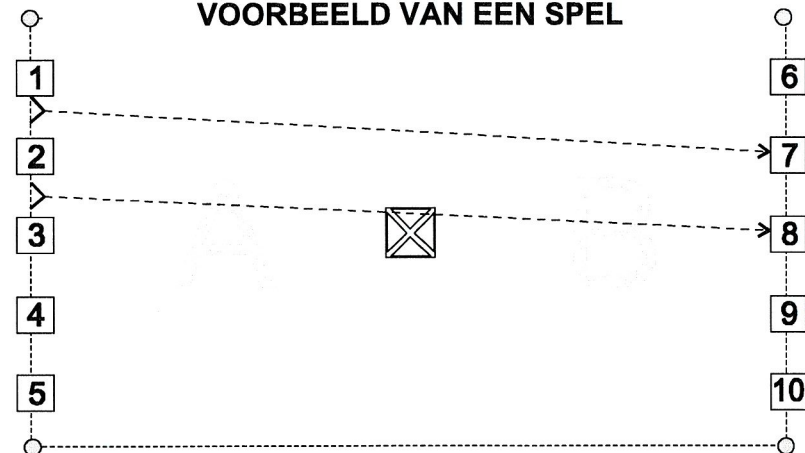
⑥



Als een basiskubb wordt omgeworpen, dat moet de kubb weer worden neergezet en geldt nog steeds als een basiskubb. Als een kubb, die al is neergezet op de helft van de tegenstander, wordt omgeworpen door een geworpen kubb, dan moet de kubb weer worden neergezet op de plek waar de kubb tot stilstand komt.

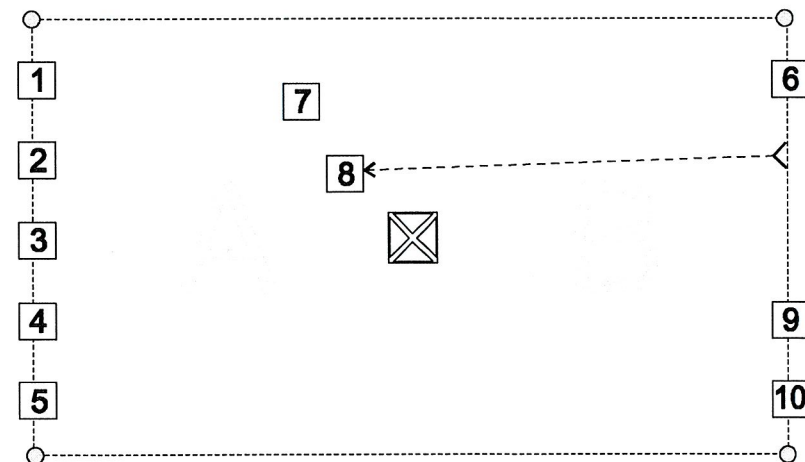
VOORBEELD VAN EEN SPEL

⑦

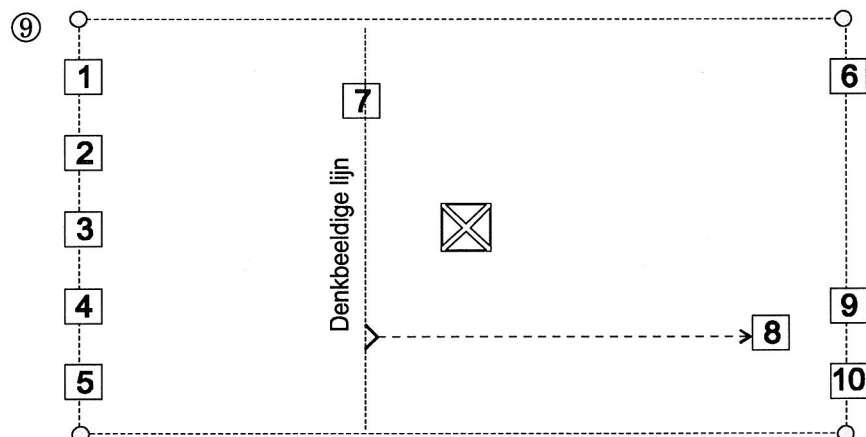


A, staande op of achter de eigen basislijn en met beide voeten binnen de zijlijnen, werpt de 6 werpstokken naar de basiskubbs van B. Stel dat A nr. 7 en 8 raakt en omwerpt.

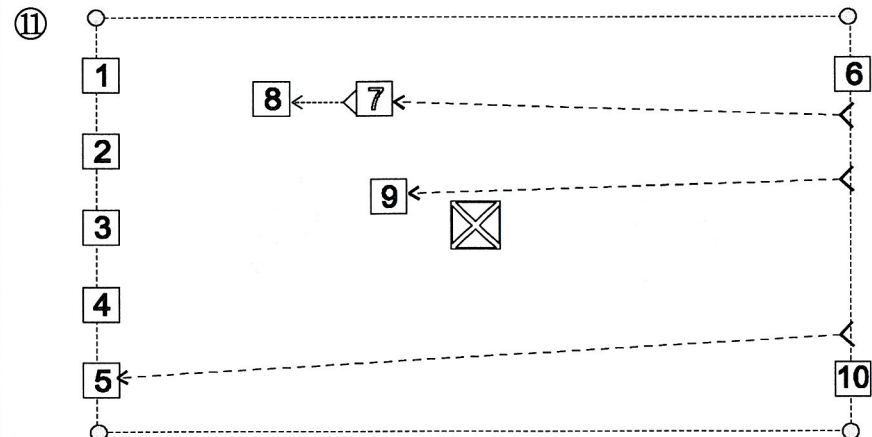
⑧



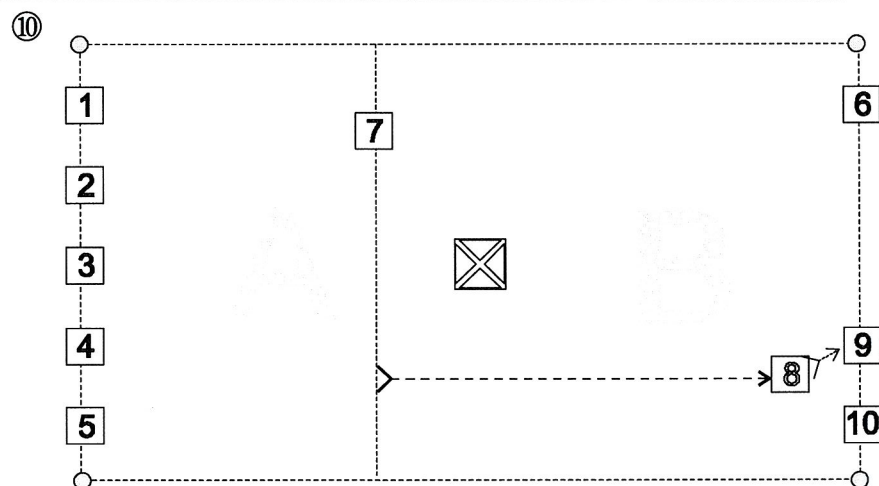
B moet nu eerst de omgeworpen kubbs "uitwerpen" (zie stadium 3), die dan neergezet zullen worden door A zoals in stadium 4. B moet dan eerst deze kubbs omwerpen voordat hij/zij een poging mag doen om de basiskubbs van A om te werpen. Dit wordt allemaal gespeeld vanaf de basislijn. B raakt alleen nr. 8.



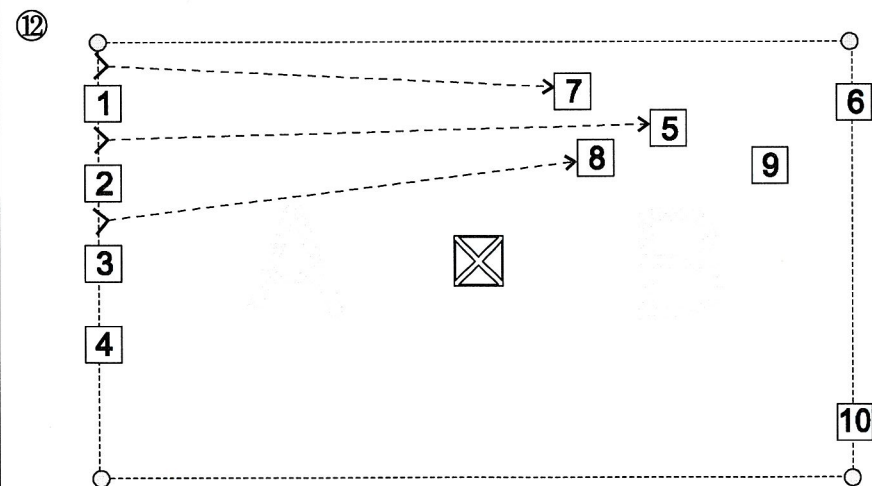
Omdat B één van de veldkubbs heeft gemist mag A nu naar voren lopen tot aan een denkbeeldige lijn ter hoogte van de gemiste kubbe en vanaf daar werpen. Als A kubbe 8 omwerpt dan mag hij/zij beginnen te richten op de basiskubbs van B.



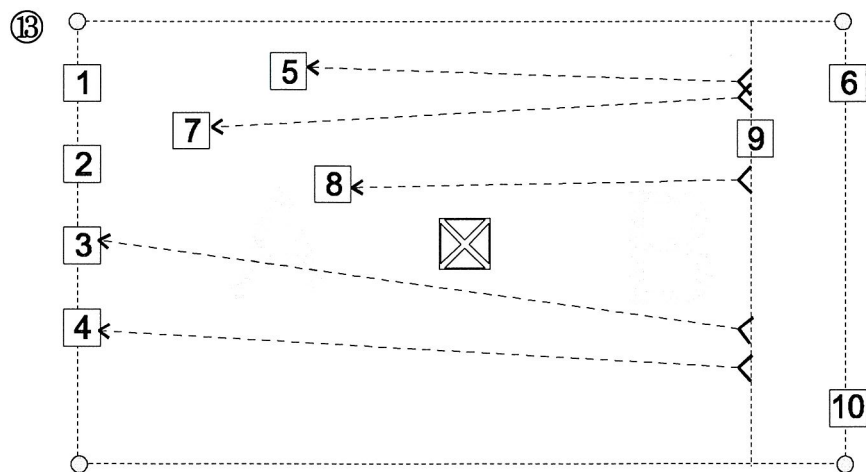
B werpt de twee omgeworpen kubbs uit, die worden neergezet door A. Dan werpt B deze om met werpstokken. B heeft geluk en nr. 7 werpt nr. 8 om. Daarna mag B richten op de basiskubbs van A en werpt nr. 5 om.



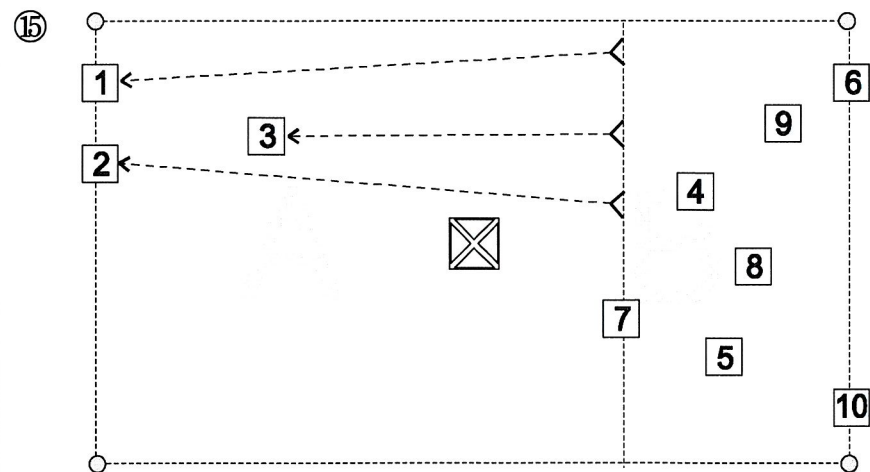
Als A veldkubbe 8 omwerpt, wordt basiskubbe nr. 9 van B ook omgeworpen. Dit is geldig, omdat alle veldkubbs zijn omgeworpen voordat de basiskubbe is omgeworpen. Het lukt A niet om meer kubbs te raken met de werpstokken.



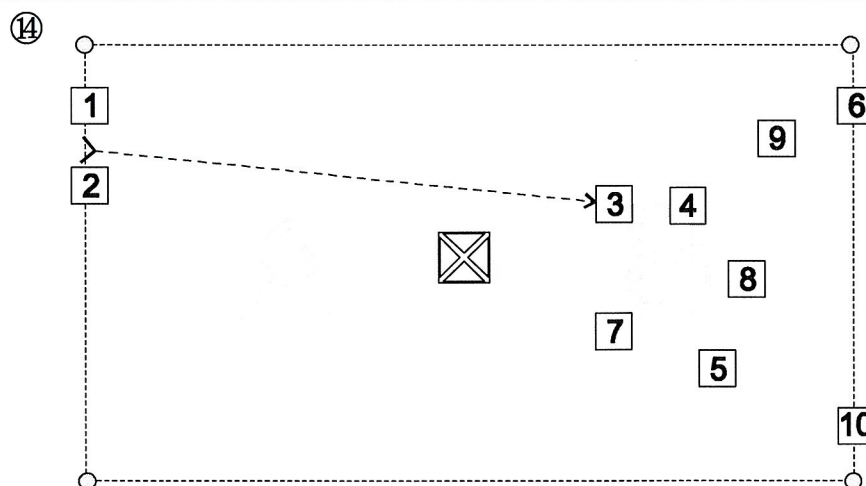
A heeft geen veldkubbs meer om naar voren toe te lopen en moet dus op de eigen basislijn staan. A raakt en werpt alle kubbs om behalve nr. 9.



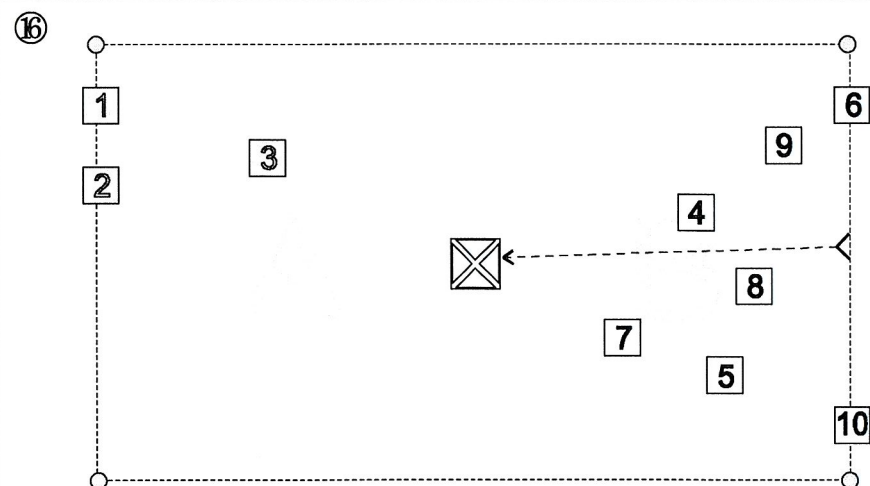
Nu is het de beurt van B om een paar passen naar voren te doen en te werpen. B werpt eerst de drie veldkubbs om en daarna zelfs 3 en 4 van A.



B werpt eerst veldkubb 3 om en werpt dan zelfs de laatste basiskubbs 1 en 2 van A om. Nu zijn alle veldkubbs en basiskubbs van de tegenstander omgeworpen en HET ENIGE MOMENT in het spel is aangebroken waarop een poging mag worden gedaan om de koning om te werpen. Dit zal worden gedaan door B met de resterende werpstokken.



Als A de stokken werpt, wordt alleen veldkubb 3 omgeworpen.



B richt nu op de koning. N.B. Dit moet worden gedaan vanaf de eigen basislijn. Als het B niet lukt om de koning om te werpen, is het de beurt van A om de omgeworpen kubbs 1, 2 en 3 uit te werpen en daarna alle veld- en basiskubbs aan de kant van B om te werpen. Het spel gaat verder totdat één van de teams weer alle kubbs omwerpt en uiteindelijk de koning = DE WINNAAR!!!