

Het doel van het spel is de koning om te gooien, nadat reeds alle kubbs op de speelhelft van de tegenstander zijn omgegooid.

### Aantal spelers

Minimum twee. Er is geen maximum. Er kan één tegen één of met twee teams gespeeld worden. Bij toernooien wordt meestal in teams van zes tegen zes gespeeld. Deze spelregels gaan uit van twee teams: team A en team B.

### Vorbereiding

Zet een veld uit van **8 x 5 meter** (tornooiafmetingen). Indien er kinderen jonger dan tien spelen, kan je overwegen om het veld proportioneel te verkleinen.

*Met het geleverde meetlint (enkel in de kubbsets verkocht via [www.kubbspel.be](http://www.kubbspel.be)) kan je het wedstrijdveld als volgt uitmeten: lengte: de gehele lengte van het meetlint gebruiken (8m)  
middenpaaltjes: helft van het veld (overgang van rood naar geel)  
breedte: rode en gele deel samen (5m).*

Plaats vijf kubbs op elke (denkbeeldige) achterlijn. Dit zijn de **basiskubbs**. Plaats de **koning in het midden van het veld** (midden van de denkbeeldige middenlijn).

### Werpstechniek

De werpstokken worden steeds **onderhands in de lengterichting** geworpen. Elke worp met volgende eigenschappen (eventueel gecombineerd) is ongeldig: zijwaarts werpen, helikopteren (meer dan 90° horizontaal laten draaien), bovenhands werpen.

# Spelregels

Team A mag beginnen. Om beurt worden van op de eigen basislijn de zes werpstokken in de richting van de basiskubbs op de basislijn van team B gegooid. De stokken die in het veld landen, alsook alle omvergeworpen kubbs blijven op het speelveld tot alle zes de stokken zijn geworpen.

**Als team A alle zes de werpstokken heeft benut, is team B aan de beurt.** Een beurt verloopt vanaf nu altijd in drie stappen:

- 1 Team B neemt alle **omvergeworpen kubbs** op en werpt deze (onderhands) van op de eigen basislijn terug in de speelhelft van team A.
- 2 Team A zet de door team B geworpen kubbs **overeind op de plek** waar deze zijn terechtgekomen, door ze linksom of rechtsom te kantelen in de lengterichting van de kubbs. Deze kubbs zijn vanaf dat moment **veldkubbs** geworden.
- 3 Team B werpt nu de zes werpstokken op de kubbs van team A. **Eerst moeten de veldkubbs van team A worden omgeworpen**, alvorens men op de basiskubbs mag werpen. Een te vroeg omgeworpen basiskubb (dus voordat alle veldkubbs om zijn gegaan) wordt meteen (voor de eerstvolgende worp) weer recht gezet.

Hierna is team A weer aan de beurt. Stap 1 t.e.m. 3 worden herhaald. Team A werpt **zowel de omver geworpen veldkubbs als de omver geworpen basiskubbs** terug (alle kubbs die gevallen zijn dus). **Omvergeworpen kubbs verlaten nooit het spel.**

Als het andere team er niet in slaagt om in één beurt alle veldkubbs omver te werpen, mag het team dat aan beurt is **voor stap 3 van op de nieuwe, denkbeeldige werplijn de werpstokken gooien**. De nieuwe werplijn is de denkbeeldige lijn waarop de voorste (dichtst bij de koning) veldkubb nog overeind staat (**opgelet! Kubbs worden altijd teruggeworpen van op de basislijn, enkel werpstokken worden geworpen van op denkbeeldige werplijnen**).

Het spel gaat op deze manier heen en weer, tot dat één van de twee teams alle veld- en basiskubbs van het andere team omver heeft geworpen.

Het team waarbij dit gelukt is, **mag met de nog overgebleven werpstok(ken) proberen om de koning omver te werpen**. Dit gebeurt altijd vanaf de **eigen basislijn**, ongeacht of er nog veldkubbs overeind staan op de eigen helft (en dus een denkbeeldige werplijn vormen).

Het team dat de koning omver heeft geworpen, heeft het spel gewonnen. Als een team de koning echter al eerder in het spel (per ongeluk) omver werpt, dan wint het andere team.

### Terugwerpen van de kubbs

Het terugwerpen van de kubbs dient altijd van op de eigen basislijn te gebeuren. Alle kubbs (dus zowel de omgeworpen veldkubbs als basiskubbs) worden na elkaar in de speelhelft van de tegenstander geworpen.

Nadat alle kubbs geworpen zijn, wordt bepaald welke kubbs 'uit' zijn. Een kubbs is 'uit' als deze na rechtopzetten met minder dan de helft van het grondvlak binnen de speelhelft kan staan. Indien mogelijk moet een kubbs 'in' gezet worden, ook al betekent dat dan dat de kubbs maar in één richting kan gedraaid worden door de tegenpartij.

Alle kubbs die na de eerste poging 'uit' het speelveld liggen, worden opnieuw geworpen volgens de regels. De kubbs die reeds 'in' waren, blijven onaangeroerd. Indien de opnieuw geworpen kubbs weer 'uit' zijn, mag de tegenpartij deze kubbs plaatsen op een plek naar keuze binnen de eigen speelhelft. Dit moet wel op minstens één werpstoklengte van de koning en de hoek- en middenpaaltjes zijn (men mag pas meten na het plaatsen van de kubbs).

De minimale afstand van één werpstoklengte geldt niet als een team zelf een kubbs in de buurt van de koning of de veldpaaltjes heeft geworpen.

