

Jeu de KUBB

Règles du jeu



KUBB est un jeu ancien qui se joue en Suède depuis le temps des vikings.

Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé «jeu d'échecs viking». Les règles peuvent varier d'un pays à l'autre et de région en région.

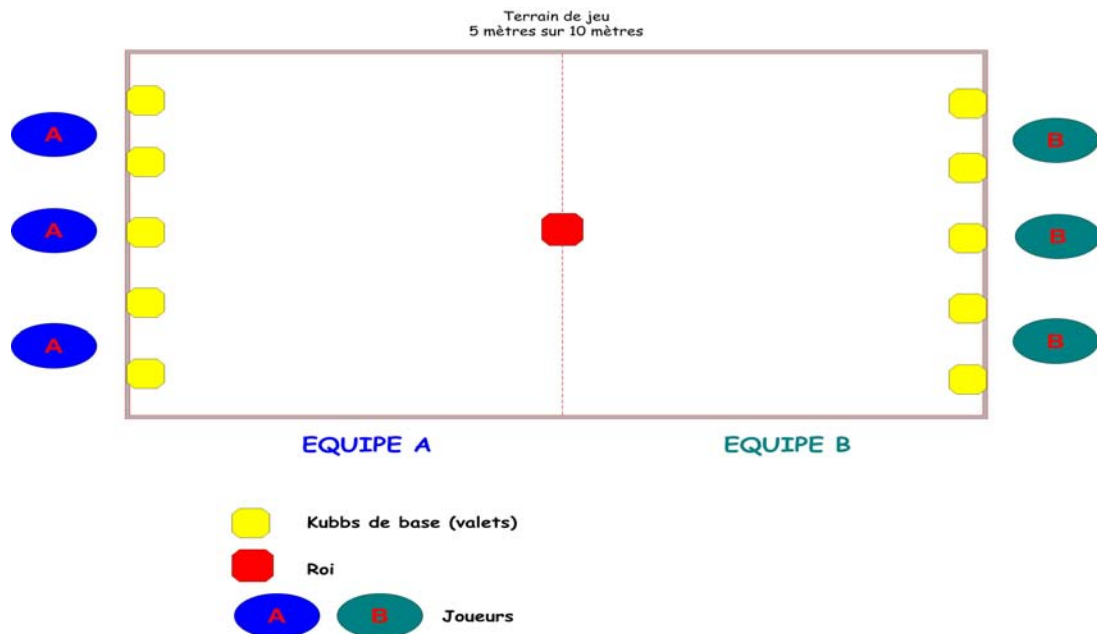
Il se joue en extérieur à un contre un ou entre deux équipes. La meilleure surface de jeu est le gazon ou la terre battue. Mais il peut également se jouer sur d'autres surfaces (béton, sable...)

BUT DU JEU : Le but du jeu est de renverser tous les valets (ou chevaliers) de l'équipe adverse, puis le roi à l'aide de bâtons.

CONTENU :

- Dix Kubbs (valets), parallélépipèdes de bois (environ L 15cm x l 4cm).
- Un roi, identique aux Kubbs mais plus grand (L 30cm x l 9cm), dont une extrémité en biseaux figure une couronne
- Six bâtons, cylindres de bois (environ L 30 cm x Ø 3 à 5cm)
- Quatre pieux, ou marqueurs, indiquant les coins du terrain

PREPARATION : Démarquer le terrain de jeu rectangulaire, la taille idéale étant de 10 mètres de longueur et 05 mètres de largeur. Placer le roi au centre du terrain de jeu à mi chemin entre les deux lignes de base, puis cinq valets le long des deux lignes de base opposées à intervalle régulier.



JEU : Pour déterminer qui commence la partie, chaque joueur (ou un joueur de chaque équipe) lance un bâton vers le roi. Celui qui est le plus proche du roi, sans le toucher, commence la partie.

Le jeu consiste à faire tomber les valets de l'équipe adverse à l'aide des six bâtons. Le joueur chargé de jeter les bâtons doit se placer le long de sa ligne de base. Le bâton se jette verticalement de bas en haut (dans le prolongement du bras).

Une fois les 6 bâtons jetés, l'autre équipe prend les valets renversés, maintenant "mobiles", et les jette du côté adverse. Ces valets doivent atterrir dans le terrain de jeu et sont relevés à l'endroit où ils sont tombés.

Deux essais par équipe sont permis pour jeter chaque valet à l'intérieur du terrain opposé.

En cas d'échec, c'est l'équipe adverse qui place le valet à l'endroit de son choix. Néanmoins le valet doit se placer à une distance d'au minimum un bâton du roi.

C'est maintenant le tour de la deuxième équipe d'essayer de renverser les valets de l'adversaire. Les valets sur la ligne de base ne peuvent pas être renversés avant les valets mobiles. Lorsque l'équipe a jeté ses 6 bâtons, c'est à nouveau au tour de la première équipe et ainsi de suite.

Tous les valets renversés sont jetés dans le terrain adverse. Ceux-ci sont alors relevés et doivent être renversés avant les valets sur la ligne de base.

Si une équipe ne réussit pas à renverser tous les valets mobiles, l'adversaire peut avancer sa ligne de base jusqu'au niveau du valet le plus avancé du roi. Si ce valet est renversé, la ligne de base revient au niveau antérieur.

Si un valet placé sur la ligne de base est renversé avant un valet mobile, cela ne compte pas et il doit être relevé.

Quand une équipe réussit à renverser tous les valets de l'adversaire, il ne lui reste qu'à faire tomber le roi.

Si une équipe fait tomber le roi avant que tous les valets soient renversés, elle perd la partie !