REMEMBER®

REMEMBER® KUBB

Spielregeln

Rules of the game

Règles du jeu

Reglas del juego

Regole di gioco

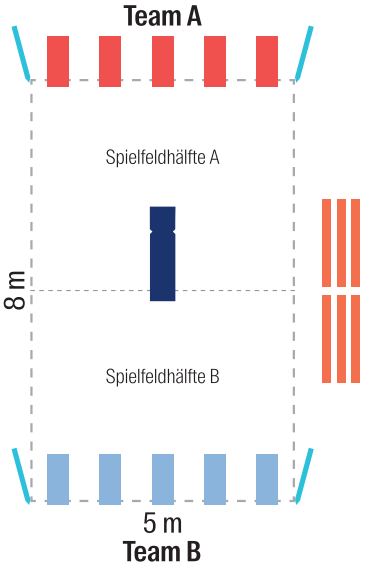
Spelregels

KF Design GmbH · Nauenweg 42 e · 47805 Krefeld · Germany · **remember.de**

Spielregeln Kubb

(2 - 12 Spieler)

DEUTSCH



Wurfhölzer richtig werfen:

Wurfhölzer werden am Ende, nicht in der Mitte gehalten.

Geworfen wird von unten (wie beim Bowling), nicht von oben (wie beim Dart) oder seitlich geschleudert.

Gut zu werfen ist ein Wurfholz, wenn man es längs in die Hand legt und es dann rausrutschen lässt. Fehl- oder „Helikopterwürfe" sind ungültig und die dabei umgeworfenen Kubbs werden wieder aufgestellt.

Inhalt:

- 1 König
- 10 Spielsteine („Kubbs")
- 6 Wurfhölzer
- 4 Eckstäbe
- 1 Spielanleitung
- 1 Transportbeutel

Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels ist es, alle Kubbs des gegnerischen Teams umzuwerfen und schließlich den König zu Fall zu bringen.

Spielvorbereitung:

Mittels der 4 Eckstäbe wird das **Spielfeld** rechteckig auf **5 x 8 Meter** abgesteckt. Die Größe kann je nach Geschick der Spieler variieren. Der große König wird in die Mitte des Spielfelds und die 10 Kubbs gleichmäßig auf der kurzen Grundlinie jeder Mannschaft aufgestellt - 5 Kubbs pro Team.

2 Teams spielen gegeneinander. Jedes Team besteht aus 1 bis 6 Spielern.

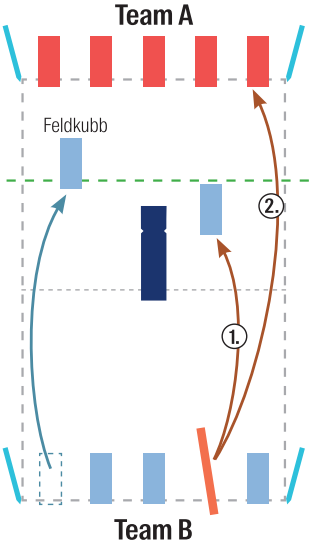
Spielablauf:

Zu Beginn des Spiels teilt Team A die 6 Wurfhölzer untereinander auf und versucht nun von seiner Grundlinie aus, die Kubbs des gegnerischen Teams B zu treffen.

Wenn alle Wurfhölzer geworfen sind, werden die umgeworfenen Kubbs von Team B über die Mittelinie in die gegnerische Spielfeldhälfte von Team A eingeworfen und dort aufgestellt, wo Sie landen (**„Feldkubbs"**). Die Feldkubbs dürfen dabei in wahlfreier Richtung aufgestellt werden.

Tipp: Es ist von Vorteil, wenn die Kubbs beim Einwerfen möglichst dicht zusammen liegen, damit man mit einem Wurf vielleicht mehr als einen Feldkubb zu Fall bringen kann.

Spielvariante:
Berühren sich zwei Feldkubbs beim Hineinwerfen, dürfen diese zu einem Turm aufeinander gestellt werden.



Spielvariante für kürzeres Spiel:
Alle einmalig getroffenen Feldkubbs werden aus dem Spiel genommen.

Wenn ein Kubb beim Einwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfläche landet, muss er nochmals geworfen werden. Verfehlt man wieder die gegnerische Spielfeldhälfte, wird dieser Kubb zum **„Straf-Kubb“**. Das heißt, der Gegner darf ihn dort aufstellen wo er will, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König.

Jetzt ist Team B dran - zunächst müssen die eigenen Feldkubbs, die sich in der Spielfeldhälfte von Team A befinden, umgeworfen werden ①, bevor auf die gegnerischen Kubbs an der Grundlinie von Team A geworfen werden darf ② . Sollte ein Kubb auf der Grundlinie umfallen, ehe alle Feldkubbs weg sind, wird dieser Kubb auf der Grundlinie wieder aufgestellt.

Sind alle 6 Wurfhölzer geworfen, ist Team A erneut an der Reihe. Sollten noch Feldkubbs stehen, darf Team A zu einer **imaginären Linie** (am vordersten Feldkubb) vorgehen und von dort aus werfen. Gibt es keine übrig gebliebenen Feldkubbs, wird normal von der Grundlinie aus geworfen.
Team A muss nun alle getroffenen Feldkubbs **+** die eventuell neu getroffenen Kubbs der Grundlinie in die gegnerische Spielfeldhälfte werfen und es geht weiter wie zuvor.

Der Spielwechsel wiederholt sich bis ein Team alle gegnerischen Kubbs umgeworfen und mit den verbliebenen Wurfhölzern anschließend den König getroffen hat!

Achtung!
Zu keinem Zeitpunkt vorher darf der König getroffen werden.
Wer den König frühzeitig umwirft, verliert das Spiel sofort.

2-12 6+ 0-3 CE

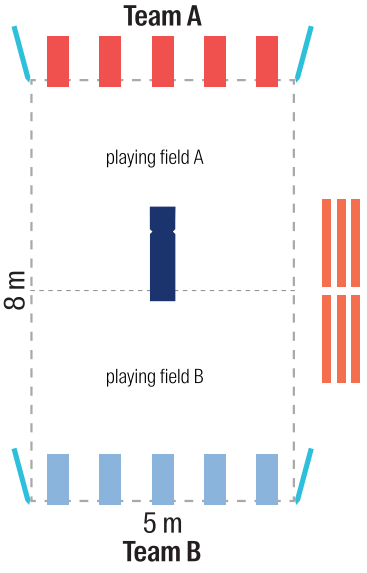
Achtung Erstickungsgefahr: verschluckbare Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

KF Design GmbH · Nauenweg 42 e · 47805 Krefeld · Germany · **remember.de**

Kubb Game Rules

(2 - 12 players)

ENGLISH



Throw throwing sticks correctly:
Throwing sticks are held at the end, not in the centre. They are thrown from below (as in bowling), not from above (as in darts) or from the side. A throwing stick can be thrown well if it is placed lengthways in the hand and then allowed to slide out. Missed or 'helicopter throws' are invalid and the kubbs that are knocked over are put back in place.

Contents:

- 1 king
- 10 game pieces („kubbs")
- 6 throwing sticks
- 4 corner stakes
- 1 game instruction
- 1 transport bag

Aim of the game:
The aim of the game is to knock over all of the opposing team's kubbs and finally bring down the king.

Setting up the game:
The 4 corner sticks are used to mark out a rectangular **playing field** measuring **5 x 8 metres**. The size can vary depending on the skill of the players. The large king is placed in the centre of the playing field and the 10 kubbs are placed evenly on the short baseline of each team - 5 kubbs per team.

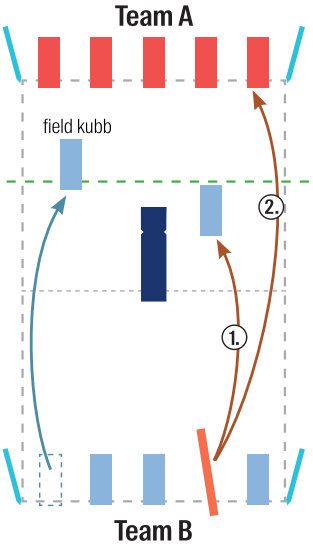
2 teams play against each other. Each team consists of 1 to 6 players.

Play of the game:
At the start of the game, team A divides the 6 throwing sticks among themselves and tries to hit the kubbs of the opposing team B from their baseline.
When all the throwing sticks have been thrown, the knocked-over kubbs from team B are thrown over the centre line into team A's opponent's half of the field and placed where they land (**'field kubbs'**). The field kubbs can be placed in any direction.

Tip: It is an advantage if the kubbs are as close together as possible when thrown in so that you can perhaps bring down more than one field kubb with one throw.

REMEMBER®

Game variant:
If two field kubbs touch each other when they are thrown in, they can be placed on top of each other to form a tower.



Game variant for shorter games:
All field kubbs that are hit once are removed from the game.

If a Kubb lands outside the opponent‘s half of the playing field when thrown in, it must be thrown again. If you miss the opponent‘s half of the playing field again, this kubb becomes a ‘**penalty kubb**’. This means that the opponent can place it wherever they want, but no closer than one throwing stick length from the king.

Now it‘s Team B‘s turn - first, their own field kubb, which is in Team A‘s half of the field, must be knocked over ①, before throwing at the opponent‘s kubb on Team A‘s baseline ②.
If a kubb falls over on the baseline before all the field kubbs are gone, this kubb is set up again on the baseline.

Once all 6 throwing sticks have been thrown, it is Team A‘s turn again. If there are any field cubbies left, team A may proceed to an **imaginary line** (at the frontmost field cubb) and throw from there. If there are no remaining field kubbs, the team throws normally from the baseline.
Team A must now throw all the field cubbies they hit **+** any new cubbies they hit from the baseline into the opponent‘s half of the field and the game continues as before.

The game is repeated until one team has knocked over all the opponent‘s kubbs and then hit the king with the remaining throwing sticks!

Attention!
The king may not be hit at any time before this. Anyone who knocks over the king early loses the game immediately.

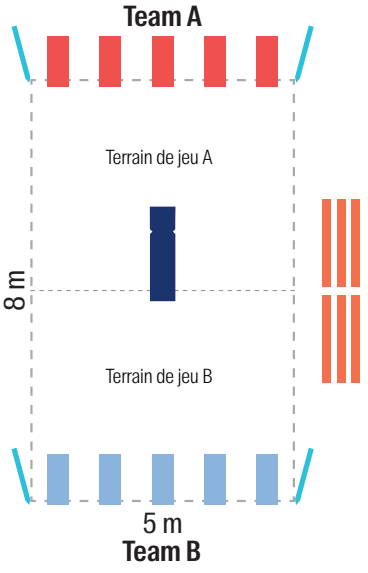
2-12 6+ 0-3 CE

Warning danger of suffocation: small parts may be swallowed. Not suitable for children under 3 years. Small parts.

Règles du jeu Kubb

(2 à 12 joueurs)

FRANÇAIS



Lancer les bois correctement :

Les bois à lancer doivent être tenus par l'extrémité et non par le milieu.

Le lancer se fait par le bas (comme au bowling), et non par le haut (comme aux fléchettes) ou sur le côté. Pour bien lancer un bois de lancer, il faut le placer dans le sens de la longueur dans la main et le laisser glisser. Les lancers ratés ou « en hélicoptère » ne sont pas valables et les kubbs ainsi renversés sont remis en place.

Contenu:

- 1 roi
- 10 pions (« Kubbs »)
- 6 bois à lancer
- 4 bâtons de coin
- 1 règles du jeu
- 1 sac de transport

Objectif du jeu :

Le but du jeu est de faire tomber tous les Kubbs de l'équipe adverse et enfin de faire tomber le roi.

Mise en place :

A l'aide des 4 piquets d'angle, le **terrain de jeu** est délimité de manière rectangulaire sur **5 x 8 mètres**. La taille peut varier en fonction de l'habileté des joueurs. Le grand roi est placé au centre du terrain et les 10 Kubbs sont placés de manière égale sur la courte ligne de fond de chaque équipe - 5 Kubbs par équipe.

2 équipes jouent une contre l'autre. Chaque équipe est composée de 1 à 6 joueurs.

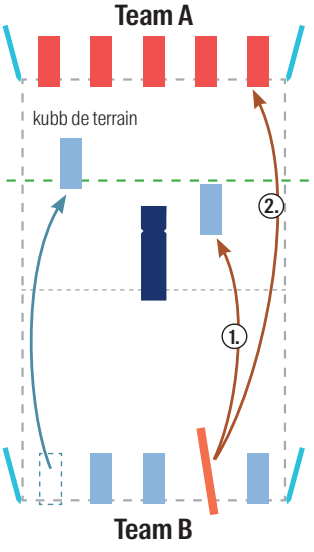
Début du jeu:

Au début du jeu, l'équipe A se répartit les 6 bois à lancer et essaie de toucher les Kubbs de l'équipe adverse B depuis sa ligne de fond.

Une fois que tous les bois ont été lancés, les Kubbs de l'équipe B qui ont été touchés sont lancés par-dessus la ligne médiane dans la moitié de terrain de l'équipe A et placés là où ils atterrissent (« **Kubbs de terrain** »). Les Kubbs de terrain peuvent être placés dans n'importe quelle direction.

Conseil : il est préférable que les Kubbs soient placés le plus près possible les uns des autres afin de pouvoir faire tomber plus d'un Kubb en un seul lancer.

Variante de jeu :
Si deux Kubbs de terrain se touchentlors-qu'ils sont lancés, ils peuvent être placés l'un sur l'autre pour former une tour.



Variante de jeu pour une partie plus courte :
Tous les cubes de terrain touchés une fois sont retirés du jeu.

Si un Kubb atterrit en dehors de la zone de jeu adverse lors de son lancement, il doit être relancé. S'il manque à nouveau la moitié du terrain de l'adversaire, ce Kubb devient un « **Kubb de pénalité** ». Cela signifie que l'adversaire peut le placer où il veut, mais pas à moins d'une longueur de bois de lancer du roi.

C'est maintenant au tour de l'équipe B - elle doit d'abord renverser ses propres Kubbs de terrain qui se trouvent dans la moitié de terrain de l'équipe A ①, avant de pouvoir lancer sur les Kubbs de l'adversaire sur la ligne de fond de l'équipe A ②.
Si un Kubb sur la ligne de fond tombe avant que tous les Kubbs de terrain aient été renversés, ce Kubb est remis en place sur la ligne de fond.

Une fois que les 6 bois ont été lancés, c'est à nouveau au tour de l'équipe A de jouer. S'il reste des kubb de terrain, l'équipe A peut avancer jusqu'à une **ligne imaginaire** (au niveau du kubb de terrain le plus avancé) et lancer de là. S'il n'y a plus de cubes de terrain restants, l'équipe lance normalement depuis la ligne de base.
L'équipe A doit alors lancer tous les Kubbs de terrain touchés **+** les éventuels nouveaux Kubbs touchés de la ligne de base dans la moitié de terrain adverse et le jeu continue comme avant.

Le changement de jeu se répète jusqu'à ce qu'une équipe ait renversé tous les Kubbs de l'adversaire et ait ensuite touché le roi avec les bois de lancer restants !

Attention !
Le roi ne peut être touché à aucun moment. Celui qui renverse le roi avant la fin de la partie perd immédiatement la partie.



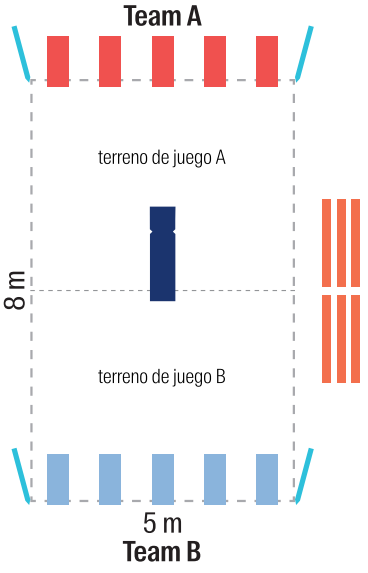
Avertissement : risque d'étouffement - Petites pieces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces.

KF Design GmbH · Nauenweg 42 e · 47805 Krefeld · Germany · **remember.de**

Reglas del juego Kubb

(2 - 12 jugadores)

ESPAÑOL



Lanzar correctamente los palos de lanzamiento:

Los bastones de lanzamiento se sujetan por el extremo, no por el centro.

Se lanzan desde abajo (como en los bolos), no desde arriba (como en los dardos) o desde un lado. Un bastón de lanzamiento puede lanzarse bien si se coloca longitudinalmente en la mano y luego se deja deslizar hacia fuera. Los lanzamientos fallidos o «en helicóptero» no son válidos y los kubbs derribados se vuelven a colocar en su sitio.

Contenido:

- 1 rey
- 10 piezas de juego («kubbs»)
- 6 palos arrojadizos
- 4 palos de esquina
- 1 Reglas del juego
- 1 bolsa de transporte

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es derribar todos los kubbs del equipo contrario y acabar derribando al rey.

Preparación del juego:

Los 4 palos de las esquinas sirven para delimitar un **terreno de juego** rectangular de **5 x 8 metros**. El tamaño puede variar en función de la habilidad de los jugadores. El rey grande se coloca en el centro del campo de juego y los 10 kubbs se colocan uniformemente en la línea de fondo corta de cada equipo - 5 kubbs por equipo.

Se enfrentan **2 equipos**. Cada equipo se compone de 1 a 6 jugadores.

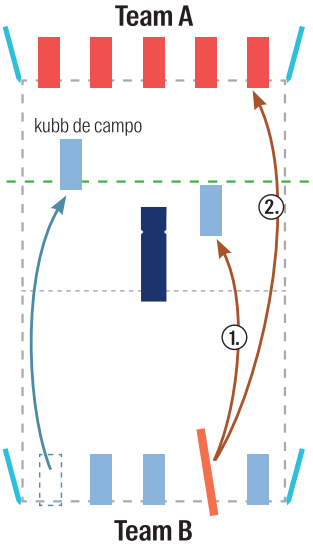
Inicio del juego:

Al comienzo del partido, el equipo A se reparte los 6 palos lanzadores e intenta golpear los kubbs del equipo B contrario desde su línea de fondo.

Cuando se han lanzado todos los palos, los kubbs derribados del equipo B se lanzan por encima de la línea central hacia la mitad del campo del equipo A y se colocan donde caen («**kubbs de campo**»). Los kubbs de campo pueden colocarse en cualquier dirección.

Consejo: Es una ventaja si los kubbs están lo más juntos posible cuando se lanzan, de modo que quizás puedas derribar más de un kubb de campo con un solo lanzamiento.

Variante del juego:
Si dos kubbs de campo se tocan al lanzarlos, pueden colocarse uno encima del otro para formar una torre.



Variante de juego para partidas más cortas:
Todos los kubbs de campo que sean golpeados una vez se retiran del juego.

Si un kubb cae fuera de la mitad del campo de juego del adversario al lanzarlo, debe lanzarse de nuevo. Si vuelve a caer fuera de la mitad del campo del adversario, este kubb se convierte en un «**kubb de penalización**». Esto significa que el oponente puede colocarlo donde quiera, pero no más cerca de una longitud de palo de lanzamiento del rey.

Ahora es el turno del Equipo B - primero, su propio kubb de campo, que está en la mitad del campo del Equipo A, debe ser derribado ①, antes de lanzar al kubb del oponente en la línea de fondo del Equipo A ②. Si un kubb cae en la línea de fondo antes de que se hayan acabado todos los kubbs de campo, este kubb se coloca de nuevo en la línea de fondo.

Una vez lanzados los 6 palos, es el turno del equipo A de nuevo. Si quedan kubbs de campo, el equipo A puede ir a una **línea imaginaria** (en el kubb de campo más adelantado) y lanzar desde allí. Si no quedan kubbs de campo, el equipo lanza normalmente desde la línea de fondo. El equipo A debe lanzar ahora todos los cubos de campo que haya tocado **+** los nuevos cubos que haya tocado desde la línea de fondo a la mitad del campo del oponente y el juego continúa como antes.

El juego se repite hasta que un equipo haya derribado todos los cubos del adversario y entonces golpee al rey con los palos de lanzamiento restantes.

Atención.
El rey no puede ser golpeado en ningún momento antes de esto. Cualquiera que derribe al rey antes de tiempo pierde el juego inmediatamente.

2-12 6+ 0-3 CE

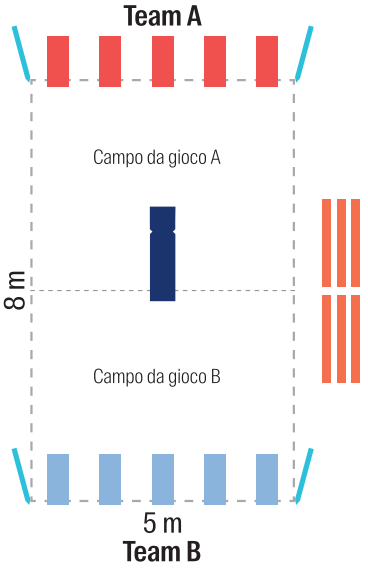
Avvertenza: riesgo de asfixia. Las piezas pequeñas pueden ser ingeridas. No apto para niños menores de 3 años. Piezas pequeñas.

KF Design GmbH · Nauenweg 42 e · 47805 Krefeld · Germany · **remember.de**

Regole di gioco Kubb

(2 - 12 giocatori)

ITALIANO



Lanciare correttamente i bastoni da lancio:

I bastoni da lancio si tengono all'estremità, non al centro.

Vengono lanciati dal bassounten (come nel bowling), non dall'alto (come nelle freccette) o di lato. Un bastone da lancio può essere lanciato bene se viene posizionato longitudinalmente nella mano e poi lasciato scivolare fuori. I lanci mancati o "a elicottero" non sono validi e i kubbs rovesciati vengono rimessi al loro posto.

Contenuto:

- 1 re
- 10 pezzi („Kubbs")
- 6 bastoni da lancio
- 4 bastoni d'angolo
- 1 Regole di gioco
- 1 borsa per il trasporto

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è far cadere tutti i kubbs della squadra avversaria e infine abbattere il re.

Preparazione del gioco:

I 4 bastoni d'angolo servono a delimitare un **campo di gioco** rettangolare di **5 x 8 metri.** Le dimensioni possono variare a seconda dell'abilità dei giocatori. Il re grande è posizionato al centro del campo di gioco e i 10 kubbs sono posizionati uniformemente sulla linea di fondo corta di ogni squadra - 5 kubbs per squadra.

2 squadre giocano una contro l'altra. Ogni squadra è composta da 1 a 6 giocatori.

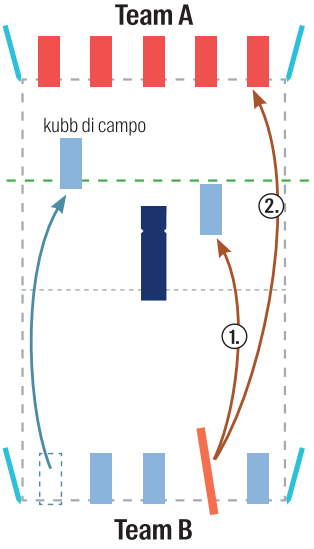
Inizio del gioco:

All'inizio della partita, la squadra A si divide i 6 bastoni da lancio e cerca di colpire i kubbs della squadra B avversaria dalla propria linea di fondo.

Quando tutti i bastoni da lancio sono stati lanciati, i kubbs della squadra B colpiti vengono lanciati oltre la linea centrale nella metà campo dell'avversario della squadra A e posizionati dove atterrano ("**kubbs di campo**"). I kubbs di campo possono essere posizionati in qualsiasi direzione.

Suggerimento: è un vantaggio se i kubbs sono il più vicino possibile quando vengono lanciati, in modo che si possa far cadere più di un kubbs di campo con un solo lancio.

Variante di gioco:
Se due kubbs di campo si toccano quando vengono lanciati, possono essere messi uno sopra l'altro per formare una torre.



Variante di gioco per partite più brevi:
Tutti i kubbs di campo che vengono colpiti una volta vengono eliminati dal gioco.

Se un kubb finisce fuori dalla metà del campo di gioco dell'avversario quando viene lanciato, deve essere lanciato di nuovo. Se si manca di nuovo la metà del campo di gioco dell'avversario, questo kubb diventa un "**kubb di penalità**". Ciò significa che l'avversario può piazzarlo dove vuole, ma non più vicino di una lunghezza di bastone da lancio dal re.

Ora è il turno della squadra B: per prima cosa, il proprio kubb di campo, che si trova nella metà campo della squadra A, deve essere rovesciato ①, prima di lanciare contro il kubb dell'avversario sulla linea di fondo della squadra A ② . Se un kubb cade sulla linea di fondo prima che tutti i kubb di campo siano finiti, questo kubb si posiziona di nuovo sulla linea di fondo.

Una volta lanciati tutti e 6 i bastoni da lancio, è di nuovo il turno della Squadra A. Se sono rimasti dei kubbs di campo, la squadra A può andare su una **linea immaginaria** (in corrispondenza del kubbs di campo più avanzato) e lanciare da lì. Se non ci sono più kubbs di campo, la squadra lancia normalmente dalla linea di fondo. A questo punto, la squadra A deve lanciare nella metà campo avversaria tutte le pedine che ha colpito **+** tutte le nuove pedine che ha colpito dalla linea di fondo e il gioco continua come prima.

Il gioco si ripete fino a quando una squadra non ha abbattuto tutti i cubbies dell'avversario e quindi colpisce il re con i bastoni da lancio rimanenti!

Attenzione!

Il re non può essere colpito in nessun momento prima di questo.

Chiunque colpisca il re in anticipo perde immediatamente la partita.

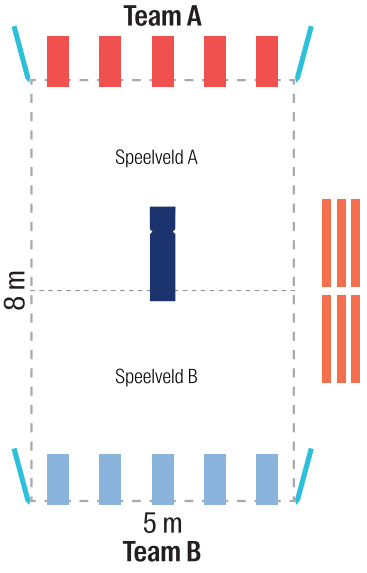


Advertencia: piccole parti possono essere ingerite. Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Piccole parti.

Spelregels Kubb

(2 - 12 giocatori)

NEDERLANDS



Werp stokken op de juiste manier:
Werpstokken worden aan het uiteinde vastgehouden, niet in het midden.
Ze worden van onderaf gegooid (zoals bij bowlen), niet van boven (zoals bij darten) of van opzij. Een werpstok kan goed worden gegooid als hij in de lengte in de hand wordt gelegd en er dan uitglijdt. Gemiste of "helikopterworpen" zijn ongeldig en de kubbs die worden omgestoten, worden terug op hun plaats gelegd.

Inhoud:

- 1 koning
- 10 speelstukken („Kubbs")
- 6 werpstokken
- 4 hoekstokken
- 1 Spelregels
- 1 transporttas

Doel van het spel:
Het doel van het spel is om alle kubbs van de tegenstander omver te werpen en uiteindelijk de koning ten val te brengen.

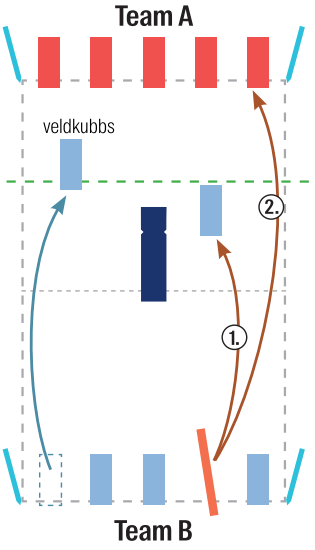
Spelvoorbereiding:
De 4 hoekstokken worden gebruikt om een rechthoekig **speelveld** af te bakenen van **5 x 8 meter.** De grootte kan variëren afhankelijk van de vaardigheid van de spelers. De grote koning wordt in het midden van het speelveld geplaatst en de 10 kubbs worden gelijkmatig verdeeld over de korte basislijn van elk team - 5 kubbs per team.

2 teams spelen tegen elkaar. Elk team bestaat uit 1 tot 6 spelers.

Start van het spel:
Aan het begin van de wedstrijd verdeelt team A de 6 werpstokken onder elkaar en probeert vanaf hun basislijn de kubbs van tegenstander B te raken.
Als alle werpstokken gegooid zijn, worden de omgegooide kubbs door team B over de middenlijn naar de helft van het veld van team A's tegenstander gegooid en daar neergelegd ("**veldkubbs**"). De veldkubbs kunnen in elke richting geplaatst worden.

Tip: Het is een voordeel als de kubbs bij het ingooien zo dicht mogelijk bij elkaar liggen, zodat je misschien meer dan één veldkubbs met één worp kunt neerhalen.

Spelvariant:
Als twee veldkubbs elkaar raken wanneer ze worden ingegooid, kunnen ze op elkaar worden geplaatst om een toren te vormen.



Spelvariant voor kortere spellen:
Alle veldkubbs die één keer geraakt worden, worden uit het spel verwijderd.

Als een Kubb bij het ingooien buiten de helft van het speelveld van de tegenstander terechtkomt, moet deze opnieuw worden gegooid. Als je opnieuw de helft van het speelveld van de tegenstander mist, wordt deze kubb een "**strafkubb**". Dit betekent dat de tegenstander hem mag plaatsen waar hij maar wil, maar niet dichter dan één werpstoklengte van de koning.

Nu is Team B aan de beurt - eerst moet hun eigen veldkubb, die op Team A's helft van het veld staat, omver worden gegooid ①, voordat er naar de kubb van de tegenstander op Team A's basislijn wordt gegooid ② . Als een kubb omvalt op de basislijn voordat alle veldkubbbs weg zijn, dan wordt deze kubb weer op de basislijn opgesteld.

Als alle 6 werpstokken gegooid zijn, is team A weer aan de beurt. Als er nog veldkubbs over zijn, mag team A naar een **denkbeeldige lijn** gaan (bij de voorste veldkubbel) en vanaf daar gooien. Als er geen veldkubbies meer staan, gooit het team normaal vanaf de basislijn. Team A moet nu alle veldkubbies die ze raakten + alle nieuwe kubbies die ze raakten vanaf de basislijn naar de helft van het veld van de tegenstander gooien en het spel gaat verder zoals voorheen.

Het spel wordt herhaald totdat een team alle kubbs van de tegenstander heeft omgegooid en dan de koning slaat met de overgebleven werpstokken!

Let op!
De koning mag niet eerder geslagen worden. Wie de koning voortijdig omver gooit, verliest het spel onmiddellijk.



Waarschuwing: kleine onderdelen kunnen worden ingeslikt. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen.

REMEMBER®
KF Design GmbH
Nauenweg 42 e
47805 Krefeld / Germany

remember.de