Dane aktualne na dzień: 07-11-2026 23:47

Link do produktu: https://ergocom.pl/gra-kubb-najfajniejsza-gra-na-lato-p-5461.html



GRA KUBB Najfajniejsza gra na lato

Cena	**111,60 zł**
Dostępność	**Dostępny**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**278404928**
Kod producenta	**961001**
Kod EAN	**7330571153151**

Opis produktu

Kubb

Nr. art: 961001

- Najfajniejsza gra na lato
- Wszystko w pokrowcu z tkaniny
- Produkt wykonany z drewna

Najfajniejsza gra na lato! W zestawie znajduje się dziesięciu obrońców, sześć kołków do rzucania, cztery kołki do wyznaczenia obszaru gry, król oraz tekstylne etui. Wszystkie elementy gry (poza etui) wykonane są z drewna.

Szczegółowe wymiary elementów są następujące:

- Król - 31 cm wysokości i średnicę 5 cm
- Kołek do rzucania - 31 cm wysokości i średnicę 3 cm
- Obrońca - 15 cm wysokości i 4 cm średnicy
- Kołek narożny - 30 cm wysokości i średnicę 1,5 cm

Najfajniejsza gra na lato! W zestawie znajduje się dziesięciu obrońców, sześć kołków do rzucania, cztery kołki do wyznaczenia obszaru gry, król oraz tekstylne etui. Wszystkie elementy gry (poza etui) wykonane są z drewna.

Szczegółowe wymiary elementów są następujące:

Król - 31 cm wysokości i średnicę 5 cm

Kołek do rzucania - 31 cm wysokości i średnicę 3 cm

Obrońca - 15 cm wysokości i 4 cm średnicy

Kołek narożny - 30 cm wysokości i średnicę 1,5 cm

KUUB to gra o długiej tradycji, wywodząca się najprawdopodobniej z Francji. W Szwecji grano w KUBBA już za czasów Wikingów, najwięcej na Gotlandii, gdzie od początku używano drewnianych kołków (vedkubbar), skąd wzięła się nazwa. Gra

może przypominać ówczesne pole walki, gdy rywalizujące strony stały na przeciwko siebie gotowe do boju.

Przy pomocy 4 palików wyznacza się prostokątne pole o wymiarach 4x8 do 5x10 metrów. Drużyny ustawiają się przy krótszych bokach boiska. Boki te stanowią linię bazową drużyny - rzuty wykonuje się zza tej linii.

Linie końcowe pola to tak zwane linie bazowe. Na nich każda z drużyn ustawia po 5 kubbów. Na środku pola ustawia się króla. Celem gry jest przewrócenie przy pomocy pałek wszystkich kubbów przeciwnika, a następnie króla.

Drużyna ma za zadanie przewrócić wszystkie kubby (klocki) przeciwnika, a na zakończenie przewrócić króla - wtedy wygrywa. Przypadkowe przewrócenie króla w ciągu gry oznacza przegraną drużyny, której się to zdarzyło.

Drużynie rozpoczynającej grę A rozdaje się 6 kijków. W przypadku drużyn 6-osobowych każdy otrzymuje po jednym kijku i wykonuje tylko jeden rzut w kolejce. Z krótszego boku boiska, zza linii bazowej, należy rzucać w kubby (klocki) stojące na linii bazowej przeciwnika, starając się je przewrócić. Drużyna, która nie rzuca musi stanąć 2 metry za swoją linią bazową.

Gracze drużyny rzucającej kolei starają się oni strącić kubby drużyny przeciwnej (B) rzucając pałkami ze swojej linii bazowej. Gdy drużyna A wykona 6 rzutów, drużyna B przerzuca strącone kubby na pole drużyny A. Tam są one ustawiane w miejscu gdzie upadną. Jeżeli klocki nie znalazły się w polu, przysługuje jeszcze jedna próba. Jeżeli i ta się nie powiedzie, to drużyna A może ustawić te kubby na swoim polu gdzie chce - najczęściej tak by było trudno w nie trafić przeciwnikom - nie można ustawiać bliżej niż długość 1 kijka od innych figur np. króla.

Teraz drużyna B wykonuje 6 rzutów kijkami. Musi ona najpierw przewrócić kubby, które zostały przerzucone na drugą stronę. Później może starać się przewrócić pierwotne kubby. Jeżeli drużyna B nie przewróci wszystkich kubbów, które zostały przerzucone, to drużyna A może podejść i stanąć w tej samej linii na której stoi ocalały kubb i rzucać stamtąd.

Po zakończeniu kolejki drużyna A przerzuca znów przewrócone kubby na stronę drużyny B, w ten sam sposób co wcześniej. Gra toczy się do momentu strącenia wszystkich kubbów na polu przeciwnika - wtedy można przewracać króla. Wygrywa ta drużyna, która tego dokona. Mecz gra się do dwóch wygranych rund, zmieniając strony boiska.

Technika rzutu: Nie można rzucać zza głowy oraz młynkiem. Wszystkie rzuty w grze wykonuje się od dołu. Miejsce wykonania rzutu jest dowolne na całej długości linii bazowej.