

Kubb

Zunanja igra · 2–12 · 20–40 min

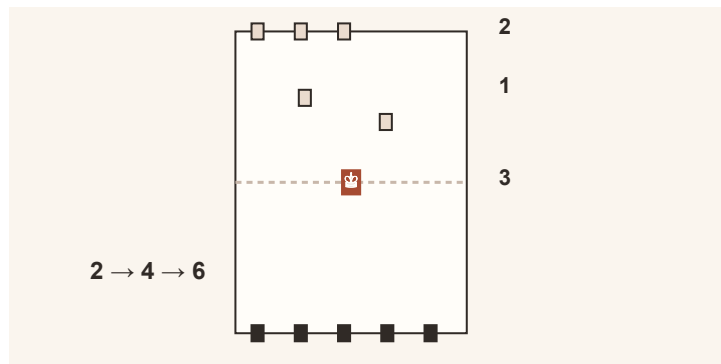
CILJ

Podri vse nasprotnikove kubbe, nato pa kot zadnjega Kralja. Vrstni red je obvezen.

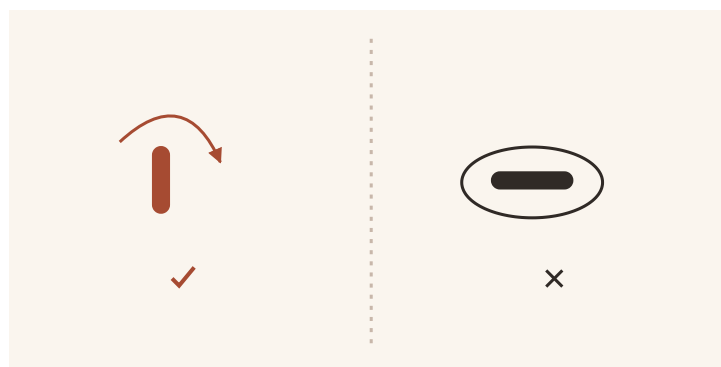
POTEZA

Uporabljamo profil U.S. Championship: ekipa A začne z **2 palicama**, B s **4**, nato imata obe po **6**. Pri domači igri manjša ekipa razdeli mete med razpoložljive igralce. Meči **od spodaj**, z vzdolžnim vrtenjem; odklon od navpične ravnine je največ 30°. Vodoravni »helikopter« ni veljaven.

Poteza gre vedno v istem zaporedju: najprej vržeš podrti kubbe na nasprotnikovo polovico, nato **podreš terenske kubbe**, šele nato bazne ob zadnji črti, in **Kralja povsem na koncu**.



Vrstni red tarč: 1 terenski kubbi · 2 bazni kubbi · 3 Kralj.

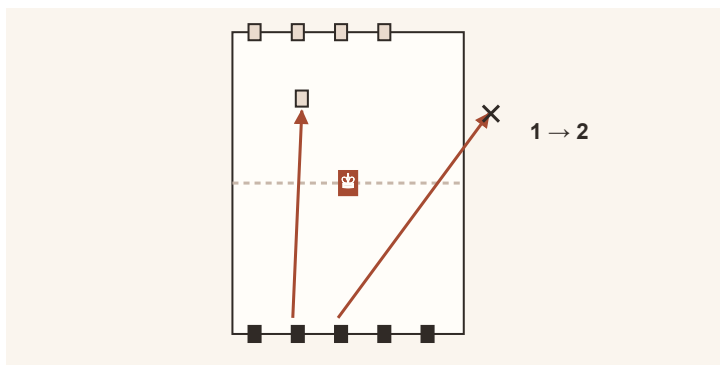


Palica leti vzdolžno in se vrti čez konca. Vodoravni helikopter je neveljaven.

Prednost metanja in takojšen poraz

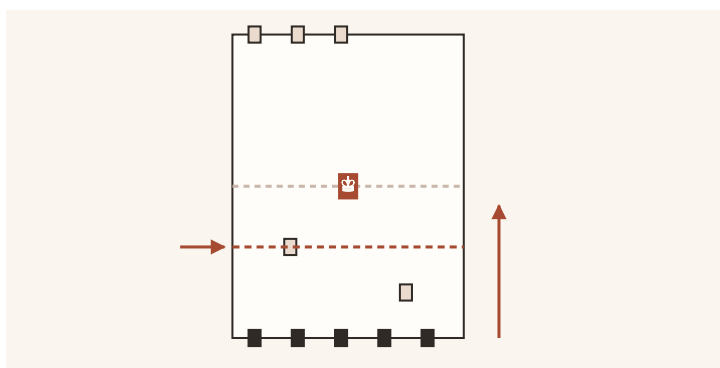
Terenski kubbi. Na začetku svoje poteze zberi vse kubbe, ki jih je nasprotnik podrl v tvoji polovici, in jih vrzi s svoje izvirne zadnje črte na njegovo polovico. Nasprotnik jih tam postavi pokonci. Najprej podri te terenske kubbe; šele potem smeš podirati njegove bazne. Prezgodaj podrti bazni kubb se postavi nazaj.

Vsak kubb, ki ga ni mogoče postaviti v mejah, ima en ponovni met, potem ko vržeš vse kubbe. Po drugi napaki ga nasprotnik postavi kamor koli v svoji polovici, vsaj **30 cm od Kralja in mejnih količkov**. Kubbe postavlja z zasukom na enega od obeh koncev, brez premikanja po tleh; ne zlagaj jih v stolpe.



Podrte kubbe mečeš s svoje zadnje črte na nasprotnikovo polovico. Zgrešeni kubb dobi en ponovni met.

Prednost metanja: če nasprotnik ne podre vseh terenskih kubbov v tvoji polovici, v naslednji potezi mečeš palice z namišljene črte skozi preostali kubb, ki je **najbližji sredinski črti**. Kubbe in palice proti Kralju vedno mečeš z izvirne zadnje črte.



Črtkana črta gre skozi preostali kubb najbližje sredini. Puščica na desni kaže met proti Kralju z zadnje črte.

Zmaga. Ko so podrli vsi nasprotnikovi kubbi, terenski in bazni, smeš meriti na Kralja. Kdor ga podre, zmaga.

Če Kralja podreš prezgodaj, takoj izgubiš. To velja tudi, če ga zadaneš po nesreči.

Igrišče in oprema

Igrišče je približno **5 × 8 metrov**. Kralj stoji na sredini, vsaka ekipa pa postavi **5 kubbov** enakomerno vzdolž svoje zadnje črte.

Potrebuješ: 10 kubbov, 1 Kralja, 6 palic in 6 količkov (4 vogalne, 2 sredinska). Za začetnika izberita vrstni red z metom palice najbližje Kralju, ne da ga podreta; za domačo igro lahko žrebata.

Različice in pogoste zmote

Pravila svetovnega prvenstva dovoljujejo dogovorjeni začetek s šestimi palicami ali 2–4–6. To izberita pred igro; ne mešajta dodatnih turnirskih pravil za postavljanje kubbov. Met na Kralja med nogami ali s hrbtom proti njem je hišna različica. Zgrešeni dovoljeni met na Kralja sam po sebi ni poraz.

Pravilnik U.S. Championship v4.0 prebran 2026-10-02: [PDF](#) · [Različice začetka Kubb-VM](#) · [Kubb-VM FAQ](#).

Vira: [U.S. National Kubb Championship — pravila](#) · [Kubb World Championship — pravilnik](#). Diagrami so izvirni.