



Kubb

Viking Chess

# Гра "Kubb Viking Chess"

ВІК: від 8 років

ГРАВЦІВ: від 2 гравців, 2 команди

## У НАБОРІ

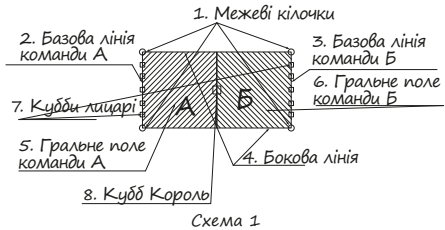
1 кубб король, 6 біт для метання, 10 куббів лицарів, 4 кілочки для визначення габаритів гравального поля. Дерев'яні фігури вироблені з ясеня для міцності і оброблені спеціальною натуральною олією для кращої зносостійкості та захисту деревини від вологи та комах, міцна сумка для зберігання чи подорожей, правила гри.

## МІСЦЕ ДЛЯ ГРИ

будь-який ґрунт, газон, пісок, сніг або підлога у приміщенні.

## ПРАВИЛА

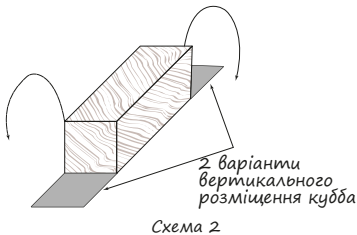
Підготуйте гру, відмітивши габарити гравального поля 4 кілками, розміром 5 на 8 кроків. Встановіть короля у центрі поля та розставте по 5 куббів лицарів вздовж кожної основної лінії (див. схема 1).



Право першого ходу надається команді, яка кине біту найближче до короля, при цьому не збивши і не торкнувшись його. Команди кидають біти одночасно. Якщо короля було випадково збито або відбулося торкання, команда автоматично поступається правом першого ходу. Якщо обидві команди торкнулися бітами короля, процедура повторюється.

Гравці команди, що виконують у грі перший хід, домовляються між собою про послідовність і кількість кидань кожного гравця та кидають 6 біт, намагаючись збити першочергово усі 5 лицарів, що знаходяться на основній лінії супротивника.

Гравець, не рухаючись з місця, тримає біту за один з кінців. Рука повинна бути витягнута вниз, відтягується трохи назад для замаху, та не відхиляючись у бік, рухається вперед, під пахвою, торцем у напрямку цілі попадання. Біту можна кидати з невеликим зворотнім крутінням або без нього. Забороняються варіанти із замахом зверху, крутіння типу



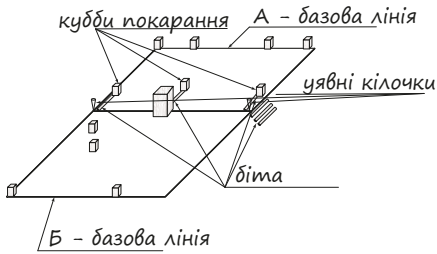


Схема 3

«гелікоптер», боком, або інше. Кидання біти виконується з будь-якої вигідної позиції основної лінії. Лицарів, що було збито, команда-суперник збирає та кидає їх на частину поля протилежної команди. Протилежна команда ставить їх вертикально (можливо 2 способи, див. схему 2).

Ці лицарі стануть так званими «передіжчиками». Наступний хід буде за командою, що викидала передіжчиків. Згідно правил, треба дотримуватись наступної послідовності: першочергово вибиваються лицарі-передіжчики, потім лицарі з базової лінії, а за ними - черга короля. Правил щодо техніки вкидання передіжчиків нема. Але, знаючи, що наступного ходу потрібно буде збити передіжчиків якомога більше, не зціливши при цьому у короля, стратегічно вигідніше буде кинути їх цілком один до одного, ближче до положення гравця, щоб легше було влучити та якнайдалі від короля.

Якщо першочергово замість передіжчика було збито лицаря з базової лінії, його встановлюють на своє місце. Якщо помилково було збито короля, команда програє. Команда має одну спробу кинути знову передіжчика, якщо він випадково опинився за межу гравального майданчика, або торкнувся інших фігур. Якщо це трапилось знову, ці передіжчики стануть кубдами покарання та за рішенням суперника можуть бути встановлені будь-де на його частині гравального поля, але не менш ніж на відстані однієї біти від короля або уявних кілочків, що ділять гравальний майданчик навпіл (див. схема 3). Зазвичай, стратегічно команда-суперник встановлює передіжчика позаду короля.

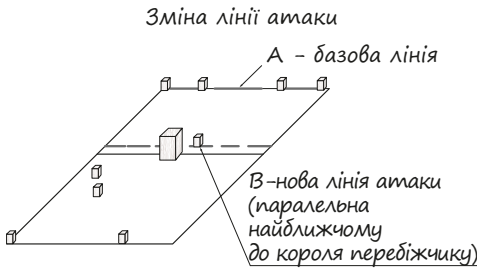


Схема 4

Після того, як команда-суперник встановила передіжчиків, протилежна команда виконує свій хід та вибиває їх бітами, дотримуючись послідовності - передіжчики, базові лицарі, король. Згідно правил, лінія атаки може змінюватися протягом гри. Якщо під час атаки деяких передіжчиків не було вибито - вони залишаються на полі, а лінія атаки з основної стає лінією, що проходить паралельно передіжчику, найближчому до короля (див. схему 4). Але вкидання самих передіжчиків та вибивання короля виконується тільки з базової лінії. Видитих лицарів повертають на протилежне поле. Гра триває за тим самим принципом.

Якщо жодного передіжчика не було вибито, право ходу передається іншій команді. Перемагає команда, що перша вибиває короля.

三  
三  
三  
三

