

Spielregeln des Kubb Gipfeltreffens

Stand: 05.01.2026

Allgemeines

Ziel ist es, in einem Spielzug mit den Wurfhölzern zuerst alle gegnerischen Kubbs und danach von der Grundlinie den König umzuwerfen. Wer den König vorher absichtlich oder bei einer Spielaktion zu Fall bringt, hat sofort verloren.

Die Spieler dürfen nur für ein Team antreten. Je Satz treten pro Team 3 bis 6 gleichbleibende Spieler an.

Die Spielelemente haben folgende Breitenmaße: 1 König 7,2 cm, 10 Kubbs 6 cm und 6 Wurfhölzer 4 cm.

Eck- und Mittelpflöcke dienen nur zur Orientierung und können daher durch das agierende Team temporär entfernt werden.

Das Spielfeld misst 4,5 x 9 Meter.

Beginn des Spiels

Aus jedem Team wirft gleichzeitig ein Spieler von einer Grundlinie ein Wurfholz zum König. Das Team mit dem näher liegenden Wurfholz, darf entweder die Spielfeldseite wählen oder bestimmen welches Team beginnt. Das andere Team trifft die verbleibende Wahl. Ein Team was dabei den König umwirft, verliert nur den Auswurf.

Bei weiteren Sätzen erfolgt jeweils ein Seitenwechsel und das andere Team beginnt.

Das Werfen der Wurfhölzer

Das startende Team hat 2 Wurfhölzer. Das andere Team beginnt mit 4 Wurfhölzern. Danach wird mit 6 Wurfhölzern gespielt.

Alle Teammitglieder müssen soweit möglich, die gleiche Anzahl an Wurfhölzern werfen. Die Wurffolge ist frei wählbar.

Die Wurfhölzer werden von der eigenen Grundlinie aus geworfen. Sind jedoch gegnerische Feldkubbs stehen geblieben, dann definiert zeitweilig der nächstgelegene Feldkubb zur Mittellinie eine neue Abwurflinie.

Die Abwurflinie und die verlängerten Seitenlinien dürfen nicht infolge der Wurfbewegung mit den Füßen überquert werden. Fehlerhafte Würfe werden nicht wiederholt. Dabei umgeworfene Ziele sind sofort an ihrer bisherigen Position aufzustellen.

Basiskubbs dürfen nur umgeworfen werden, wenn alle Feldkubbs spätestens im selben Wurf umfallen.

Das Einwerfen der Kubbs

Vom Gegner abgeworfene Kubbs sind immer von der eigenen Grundlinie ins gegnerische Feld einzuwerfen. Dabei sind bei jedem Spielzug die Kubbs möglichst gleichmäßig auf mindestens 3 Teammitglieder aufzuteilen. Die Wurffolge ist frei wählbar.

Kubbs können in das Feld hinein- und herausgestoßen werden.

Kubbs sind gültig eingeworfen, wenn sie nach dem Aufstellen mit 100 % ihrer Grundfläche im gegnerischen Feld stünden. Die Seitenlinien verlaufen an den Außenkanten der Eck- und Mittelpflöcke.

Die nach der ersten Einwurfrunde ungültig liegendegebliebenen Kubbs sind durch den Verursacher ein zweites Mal zu werfen. Kubbs die auch nach der zweiten Einwurfrunde ungültig sind, werden vom gegnerischen Team eingeworfen. Dies erfolgt einmal von der Grundlinie des einwerfenden Teams. Bleiben Kubbs wiederum ungültig liegen, werfen beide Teams abwechselnd, bis sie gültig liegen.

Das Aufstellen der Kubbs

Der Gegner klappt die eingeworfenen Kubbs nacheinander über eine der beiden kurzen Kanten ins gegnerische Spielfeld auf. Blockierte Aufstellflächen werden durch die nächstgelegene gültige ersetzt. Ein erneutes Aufstellen in die andere Richtung sowie ein Anheben oder Drehen des Kubbs ist grundsätzlich nicht erlaubt.

Fallen beim Einwerfen Feldkubbs um, die bereits in der gegnerischen Spielhälfte standen, dann sind diese an ihrer neuen Position aufzuklappen. Kubbs die in der eigenen Spielhälfte standen, sind sofort an ihrer bisherigen Position aufzustellen.

Vom Gegner eingeworfene Kubbs sind mit dem Mindestabstand einer Wurfholzlänge vom König aufzustellen.

Zuletzt werden gültige Kubbs, die nicht den Boden berührten, vom Einwerfer an einer beliebigen gültigen Position aufgestellt.

Schief stehende Kubbs dürfen 10 Sekunden nach Spielzugende wieder senkrecht gestellt werden.

Besondere Situationen

Zu früh umgeworfene Basiskubbs werden an ihrer bisherigen Position wieder aufgestellt nachdem der Spielzug beendet ist.

Kubbs gelten auch als umgeworfen, wenn sie auch nur teilweise aus dem Spielfeld geschoben wurden (nicht bei Basiskubbs), sich nach einem Überschlag wieder aufrichten oder nur noch durch andere Spielelemente gestützt werden.

Auch störende oder scheinbar stützende Spielelemente dürfen vor dem Wurf nicht bewegt werden.

Eindeutig aus Versehen fallengelassene Spielelemente gelten als nicht geworfen.

Eigenständig umgefallene Ziele werden an ihrer bisherigen Position sofort wieder aufgestellt.

Tie-Break-Regel

Bei Zeitmangel kann die Tie-Break-Regel greifen. Dabei wird ab einer festgelegten Spielzeit je Spielzug ein gegnerischer Kubb gänzlich entfernt. Dies erfolgt jeweils direkt vor dem Werfen der Wurfhölzer und betrifft den sich am nächsten zur gegnerischen Basislinie befindlichen Kubb. Sind mehrere Basiskubbs vorhanden, darf das passive Team einen auswählen. Das Team das den Satz begonnen hat, darf als erstes einen gegnerischen Kubb entfernen. Bei weiteren Tie-Breaks geht dieser Vorteil jeweils aufs andere Team über.