

USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item MO6396 is in Compliance with the essential requirements and other relevant conditions of Directive 2009/48/EC. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: www.momanual.com.

MOB, PO BOX 644, 6710 BP (NL).



**Warning: Not suitable for children
under three years**

**PO: 41-XXXXXX
Made in China**

EN

Kubb game rules

Contents of the game:

- 1 king (25x25x4.5cm)
- 10 kubbs (12x4x4cm)
- 6th throwing sticks (24.7 cm long, 25 mm)
- 4 marker stakes (4 corner)

Purpose of the game:

The purpose of the game is to knock over all kubbs on the half of the opponent, and finally to knock over the king.

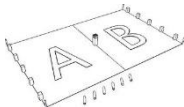
Numbers of players:

At least two people are needed. There is no limit to the number of players. The game can be played one to one, or in teams. In the following rules two teams are used: Team A and Team B.

Preparation

Set up a field of 8 x 5 meter using the measuring tape and the marker stakes. Measure the field as following:

- **Length:** the full length of the measuring tape (8 meter)
- **Middle line markers:** halfway the length of the field (transition red – yellow)
- **Width:** red and yellow part combined (5 meter) position five kubbs on each base line. These are the baseline kubbs.
Position the king in the centre of the field.
- **A:** RED.
- **B:** Yellow.



Throwing technique:

The throwing sticks are to be thrown underhand lengthwise. Throwing sideways is not allowed.

**Start of the game:**

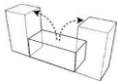
To determine which team opens, both teams throw a stick at the king. The team whose throwing stick is closest to the king, begins. When a team knocks over the king, the opposing team gets to open the game.

Game progress:

Team A begins by taking turn at throwing the six sticks from the baseline at the kubbs on the baseline of Team B. After team A has thrown all six sticks, it's Team B's turn.

This turn consists of three steps:

1. Team B takes all knocked down kubbs and throws them back on Team A's playing half.
2. Team A puts the thrown kubbs in upright position, by rolling them over either to the left or to the right (see figure). These kubbs are now called field kubbs.



3. Team B throws the six throwing sticks at the kubbs of Team A. Team B must first knock over team A's field kubbs, before attempting to knock over any baseline kubbs. When a baseline kubb is knocked over before all field kubbs are knocked down, it must be put back in upright position. Next up is Team A again. Steps 1 through 3 are repeated. Team A throws

back all knocked down kubbs, both field kubbs and baseline kubbs. Knocked down kubbs never leave the game.



Warning. Not suitable for children under 3 years. Small parts.
Please retain the name and address for future reference.

DE

Spielregeln KUBB / Wikingerspiel

Inhalt des Spiels:

- 1 König (25x25x4,5cm)
- 10 Kubbs (12x4x4cm)
- 6 Wurfhölzer (24,7 cm lang, 25 mm)
- 4 Markierungspfähle (4 Ecken)

Ziel des Spieles:

Ziel des Spiels ist es, alle Kubbs auf der Spielseite des Gegners abzuwerfen und schließlich den König abzuwerfen.

Anzahl der Spieler:

Es werden mindestens zwei Personen benötigt. Es gibt keine Begrenzung der Spielerzahl. Das Spiel kann einzeln oder in Teams gespielt werden. In den folgenden Regeln werden zwei Teams verwendet: Team A und Team B.

Vorbereitung

Richten Sie ein 8 x 5 Meter großes Feld mit Hilfe eines Maßbandes und der Markierungspfähle ein. Messen Sie das Feld wie folgt aus:

- **Länge:** 8 Meter
- **Mittellinie:** auf halber Länge des Feldes (Übergang zwischen dem roten und gelben Team)
- **Breite:** 5 Meter Positioniere fünf Kubbs auf jeder Grundlinie.

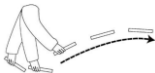
Dies sind die Basis-Kubbs. Platziere den König in der Mitte des Spielfeldes.

- **A:** ROT.
- **B:** Gelb.



Wurftechnik:

Die Wurfhölzer müssen mit einer Hand gehalten werden, wobei mit dem Handrücken nach vorne geworfen wird. Seitliches Werfen ist nicht erlaubt.



Beginn des Spiels:

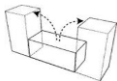
Um zu bestimmen, welches Team beginnt, werfen beide Teams ein Wurfholz auf den König. Das Team, dessen Wurfholz dem König am nächsten ist, beginnt. Wenn ein Team den König umstößt, darf das gegnerische Team das Spiel eröffnen.

Spielverlauf:

Team A beginnt, indem es abwechselnd die sechs Wurfhölzer von der Grundlinie auf die Kubbs an der Grundlinie von Team B wirft. Ziel ist es möglichst viele gegnerische Kubbs zu treffen. Nachdem Team A alle sechs Wurfhölzer geworfen hat, ist Team B an der Reihe.

Dieser Zug besteht aus drei Schritten:

1. Team B nimmt alle getroffenen Kubbs und wirft sie zurück auf die Spielhälfte von Mannschaft A.
2. Team A stellt diese Kubbs nun aufrecht hin, indem sie sie entweder nach links oder nach rechts aufstellt (siehe Abbildung). Diese Kubbs werden nun Feld-Kubbs genannt.



3. Team B wirft die sechs Wurfhölzer auf die Kubbs von Team A. Team B muss zuerst die Feld-Kubbs von Team A umwerfen, bevor es versucht, die Basis-Kubbs auf der Grundlinie zu treffen.
4. Wenn ein Basis-Kubb umgeworfen wird, bevor alle Feld-Kubbs umgeworfen wurden, muss er wieder in die aufrechte Position gebracht werden. Als nächstes ist wieder Team A an der Reihe. Die Schritte 1 bis 3 werden wiederholt. Team A wirft alle umgeworfenen Kubbs zurück, sowohl die Feld-Kubbs als auch die Basis-Kubbs. Umgeworfene Kubbs verlassen nie das Spiel.

Spielende:

Das Team, dem es mit ihren sechs Wurfhölzern zuerst gelingt alle Kubbs, die sich im gegnerischen Feld befinden plus König, umzuwerfen gewinnt das Kubb Spiel. Vorsicht ist dabei geboten, denn sollte der König vorher durch ein Wurfschholz oder einen Kubb getroffen werden, ist das Spiel verloren.



Achtung. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile.
Bitte bewahren Sie den Namen und die Adresse für die Zukunft auf.

FR

Règles du jeu du Kubb

Contenu du jeu :

- 1 roi (25x25x4,5cm)
- 10 kubbs (12x4x4cm)
- 6 bâtons à lancer (24,7 cm de long, 25 mm)
- 4 piquets marqueurs (4 coins)

But du jeu :

Le but du jeu est de renverser tous les kubbs sur le côté de l'adversaire, et enfin de renverser le roi.

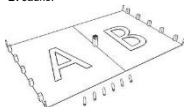
Nombre de joueurs :

Au moins deux personnes sont nécessaires. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs. Le jeu peut être joué individuellement ou en équipe. Dans les règles suivantes, deux équipes sont utilisées : l'équipe A et l'équipe B.

Préparation :

Aménagez un terrain de 8 x 5 mètres à l'aide du mètre ruban et des piquets marqueurs. Mesurez le champ comme suit :

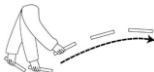
- **Longueur** : toute la longueur du ruban à mesurer (8 mètres)
- **Marqueurs de ligne médiane** : à mi-chemin de la longueur du terrain (transition rouge – jaune)
- **Largeur** : les parties rouge et jaune combinées (5 mètres)
positionnent cinq kubbs sur chaque ligne de base. Ce sont les kubbs de base. Placez le roi au centre du terrain.
- **A**: Rouge.
- **B**: Jaune.



Technique de lancer:

Les bâtons doivent être lancés par le dessous dans le sens de la longueur.

Il est interdit de lancer sur le côté.



Début du jeu :

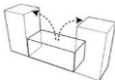
Pour déterminer quelle équipe commence, les deux équipes lancent un bâton au roi. L'équipe dont le bâton est le plus proche du roi, commence. Lorsqu'une équipe renverse le roi, l'équipe adverse commence la partie.

Progression du jeu :

L'équipe A commence par lancer à tour de rôle les six bâtons de la ligne de fond sur les kubbs sur la ligne de base de l'équipe B. Une fois que l'équipe A a lancé les six bâtons, c'est au tour de l'équipe B.

Ce tour se compose de trois étapes :

1. L'équipe B prend tous les kubbs renversés et les renvoie sur le côté de l'équipe A.
2. L'équipe A met les kubbs lancés en position verticale, en les faisant rouler soit vers la gauche, soit vers la droite (voir figure). Ces kubbs sont maintenant appelés kubbs de champ.



3. L'équipe B lance les six bâtons sur les kubbs de l'équipe A. L'équipe B doit d'abord renverser les kubbs de terrain de l'équipe A, avant d'essayer de renverser les kubbs de la ligne de

base. Lorsqu'un kubb de ligne de base est renversé avant que tous les kubbs de terrain ne soient renversés, il doit être remis en position verticale. Ensuite, c'est à nouveau l'équipe A. Les étapes 1 à 3 sont répétées. L'équipe A renvoie tous les kubbs renversés, à la fois les kubbs de terrain et les kubbs de base. Les kubbs renversés ne quittent jamais le jeu.



Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
Petits éléments. S'il vous plaît conserver le nom et l'adresse pour référence future.

ES

Reglas del juego Kubb

Contenido del juego:

- 1 rey (25x25x4,5cm)
- 10 kubbs (12x4x4cm)
- 6 palos de lanzamiento (24,7 cm de largo, 25 mm)
- 4 estacas marcadoras (4 esquinas)

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es derribar todos los kubbs en la mitad del adversario, y finalmente derribar el rey.

Número de jugadores:

Se necesitan al menos dos personas. No hay límite en el número de jugadores. El juego puede jugarse uno a uno, o en equipos. En las siguientes reglas se utilizan dos equipos: El equipo A y el equipo B.

Preparación

Prepara un campo de 8 x 5 metros utilizando la cinta métrica y las estacas de señalización. Mide el campo de la siguiente manera:

- **Longitud:** toda la longitud de la cinta métrica (8 metros)
- **Marcadores de la línea central:** la mitad de la longitud del

campo (transición rojo-amarillo)

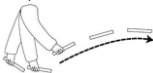
- **Anchura:** parte roja y amarilla combinadas (5 metros) Coloca cinco kubbs en cada línea de base. Estos son los kubbs de la línea de base. Coloca el rey en el centro del campo.
- **A:** ROJO.
- **B:** Amarillo.



Técnica de lanzamiento:

Los palos de lanzamiento deben ser lanzados por debajo de la mano a lo largo.

No se permite el lanzamiento lateral.



Inicio del juego:

Para determinar qué equipo abre, ambos equipos lanzan un palo al rey. El equipo cuyo palo de lanzamiento esté más cerca del rey, comienza. Cuando un equipo derriba el rey, el equipo contrario abre el juego.

Desarrollo del juego:

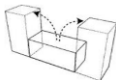
El equipo A comienza lanzando por turno los seis palos de la línea de fondo a los kubbs de la línea de fondo del equipo B. Después de que el equipo A haya lanzado los seis palos, es el turno del equipo B.

Este turno consta de tres pasos:

1. El equipo B toma todos los kubbs derribados y los vuelve a

lanzar en la mitad de juego del equipo A.

2. El Equipo A pone los kubbs lanzados en posición vertical, haciéndolos rodar hacia la izquierda o hacia la derecha (ver figura). Estos kubbs se llaman ahora kubbs de campo.



3. El equipo B lanza los seis palos de lanzamiento a los kubbs del equipo A. El equipo B debe derribar primero los kubbs de campo del equipo A, antes de intentar derribar cualquier kubb de línea de fondo.
4. Cuando se derriba un kubb de la línea de fondo antes de derribar todos los kubbs del campo, se debe volver a poner en posición vertical. El siguiente es el Equipo A de nuevo. Se repiten los pasos 1 a 3. El equipo A devuelve todos los kubbs derribados, tanto los de campo como los de línea de fondo. Los kubbs derribados nunca salen del juego.



Advertencia. No conveniente para niños menores de 3 años.
Partes pequeñas. Por favor, conserve el nombre y dirección para futuras referencias.

IT

Regole gioco del Kubb

Contenuto del gioco:

- 1 re (25x25x4,5 cm)
- 10 kubb (12x4x4cm)
- 6° bastoncino da lancio (lunghezza 24,7 cm, 25 mm)
- 4 picchetti marcatori (4 angoli)

Obiettivo del gioco:

Lo scopo del gioco è far cadere tutti i kubb sulla metà dell'avversario e infine far cadere il re.

Numero di giocatori:

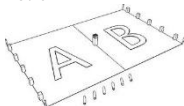
Sono necessari almeno due giocatori e non c'è limite al numero di giocatori. Il gioco può essere uno contro uno, o a squadre. Nelle seguenti regole vengono utilizzate due squadre: la squadra A e la squadra B.

Preparazione

Prepara un campo di 8 x 5 metri usando il metro e i picchetti.

Misurare il campo come segue:

- **Lunghezza:** l'intera lunghezza del metro (8 metri)
- **Segnalini linea mediana:** a metà della lunghezza del campo (transizione rosso – giallo)
- **Larghezza:** la parte rossa e gialla insieme (5 metri). Posizionare cinque kubb su ciascuna linea di base. Questi sono i kubb di base. Posizionare il re al centro del campo.
- **UN ROSSO.**
- **B: Giallo.**

**Tecnica di lancio:**

I bastoni da lanciare devono essere lanciati da sotto il braccio e per lungo. Non è consentito lanciare di lato.



Inizio del gioco:

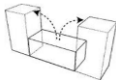
Per determinare quale squadra che inizia, entrambe le squadre lanciano un bastone al re. Inizia la squadra il cui bastone cade più vicino al re. Se una squadra fa cadere il re, la squadra avversaria inizia la partita.

Progresso del gioco:

La squadra A inizia lanciando a turno i sei bastoncini dalla linea di base ai kubbs sulla linea di base della squadra B. Dopo che la squadra A ha lanciato tutti e sei i bastoncini, è il turno della squadra B.

Questo turno si compone di tre fasi:

1. La squadra B prende tutti i kubb abbattuti e li ributta nella metà campo della squadra A.
2. La squadra A mette i kubb lanciati in posizione verticale, facendoli rotolare a sinistra o a destra (vedi figura). Questi kubb sono ora chiamati kubb di campo.



3. La squadra B lancia i sei bastoni da lancio contro i kubb della squadra A. La squadra B deve prima far cadere i kubb del campo della squadra A, prima di tentare di far cadere qualsiasi kubb della linea di base.
4. Quando un kubb dalla linea di base viene abbattuto prima che tutti i kubb in campo siano abbattuti, deve essere rimesso in posizione verticale. Il prossimo è di nuovo la squadra A. Si ripetono i passaggi da 1 a 3. La squadra A respinge tutti i kubb

abbattuti, sia i kubb di campo che i kubb da fondo campo. I kubb abbattuti non lasciano mai il gioco.



Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Si prega di conservare il nome e l'indirizzo per riferimento futuro.

NL

Kubb spelregels

Inhoud van het spel:

- 1 koning (25x25x4,5cm)
- 10 kubbs (12x4x4cm)
- 6 werpstokken (24,7 cm lang, 25 mm)
- 4 markeerstokken (4 hoeken)

Doel van het spel:

Het doel van het spel is om alle kubbs op de helft van de tegenstander omver te gooien, en uiteindelijk de koning omver te gooien.

Aantal spelers:

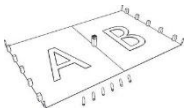
Er zijn minstens twee personen nodig. Er is geen limiet aan het aantal spelers. Het spel kan één tegen één gespeeld worden, of in teams. In de volgende regels worden twee teams gebruikt: Team A en Team B.

Voorbereiding

Leg een veld aan van 8 x 5 meter met behulp van het meetlint en de markeerpalen. Meet het veld als volgt op:

- **Lengte:** de volle lengte van het meetlint (8 meter)
- **Middelste markeringspaaltjes:** halverwege de lengte van het veld (overgang rood - geel)

- **Breedte:** rode en gele gedeelte samen (5 meter) Plaats vijf kubbs op elke basislijn. Dit zijn de basislijn kubbs. Plaats de koning in het midden van het veld.
- **A: ROOD.**
- **B: Geel.**



Werptechniek:

De werpstokken moeten onderhands in de lengte worden geworpen.

Zijwaarts gooien is niet toegestaan.



Begin van het spel:

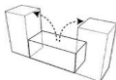
Om te bepalen welk team begint, gooien beide teams een stok naar de koning. Het team waarvan de stok het dichtst bij de koning is, begint. Als een team de koning omver gooit, mag het andere team het spel openen.

Spelverloop:

Team A begint met het om de beurt gooien van de zes stokjes vanaf de basislijn naar de kubbs op de basislijn van team B. Nadat team A alle zes de stokjes heeft gegooid, is team B aan de beurt. Deze beurt bestaat uit drie stappen:

1. Team B neemt alle neergehaalde kubbs en gooit ze terug op de speelhelft van Team A.

2. Team A zet de gegooide kubbs rechtop, door ze naar links of rechts om te rollen (zie figuur). Deze kubbs worden nu veldkubbs genoemd.



3. Team B gooit de zes werpstokken naar de kubbs van Team A. Team B moet eerst de veldkubbs van team A omver gooien, alvorens te proberen een baseline kubbs omver te gooien. Als een basislijn kubbs omver wordt gegooid voordat alle veld kubbs omver zijn gegooid, moet deze weer rechtop worden gezet. De volgende is opnieuw Team A. Stappen 1 tot en met 3 worden herhaald. Team A gooit alle omver gegooide kubbs terug, zowel de veld- als de basislijn kubbs. Omgegooide kubbs verlaten nooit het spel.



Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Kleine onderdelen. Bewaar de naam en het adres voor toekomstig gebruik.

PL

Zasady gry Kubb

Zawartość opakowania:

- 1 król (25x25x4,5cm)
- 10 kubków (12x4x4cm)
- szóste kije do rzucania (24,7 cm długości, 25 mm)
- 4 słupki znacznikowe (4 rogi)

Cel gry:

Celem gry jest przewrócenie wszystkich kubbów na połowie przeciwnika, a na koniec przewrócenie króla.

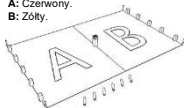
Liczba graczy:

Potrzebne są co najmniej dwie osoby. Nie ma ograniczeń co do liczby graczy. Grę można rozgrywać jeden na jednego lub w zespołach. W poniższych zasadach używane są dwie drużyny: Drużyna A i Drużyna B.

Przygotowanie:

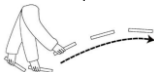
Przygotuj pole o wymiarach 8 x 5 metrów za pomocą taśmy mierniczej i kołków znacznikowych. Zmierz pole w następujący sposób:

- **Długość:** pełna długość taśmy pomiarowej (8 metrów)
- **Znaczniki linii środkowej:** w połowie długości pola (przeście czerwony – żółty)
- **Szerokość:** czerwona i żółta część łącznie (5 metrów) umieść pięć kubbsów na każdej linii bazowej. To są podstawowe kubbsy. Ustaw króla na środku pola.
- **A:** Czerwony.
- **B:** Żółty.



Technika rzucania:

Rzucane kije należy rzucać od spodu i do przodu w linii prostej. Rzucanie na boki jest niedozwolone.



Rozpoczęcie gry:

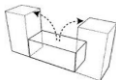
Aby ustalić, która drużyna rozpocznie, obie drużyny rzucają kijem w króla. Rozpoczyna drużyna, której kij do rzucania znajduje się najbliżej króla. Jeśli jedna z drużyn przewróci króla, drużyna przeciwna rozpoczyna grę.

Game progress:

Drużyna A zaczyna od rzucenia sześciu patyków z linii bazowej w kubbs na linii bazowej Drużyny B. Po tym, jak Drużyna A rzuci wszystkimi sześcioma kijami, nadchodzi kolej Drużyny B.

Kolejka zawiera trzy kroki:

1. Drużyna B bierze wszystkie powalone kubby i rzuca je z powrotem na połowę gry Drużyny A.
2. Drużyna A ustawia rzucone kubby w pozycji pionowej, obracając je w lewo lub w prawo (patrz rysunek). Te kubbs są teraz nazywane kubbsami połowymi



3. Drużyna B rzuca sześcioma kijami do rzucania w kubbsy Drużyny A. Drużyna B musi najpierw przewrócić kubbsy z pola drużyny A, zanim spróbuje przewrócić kubbsy z linii bazowej.
4. Gdy podstawowy kubb zostanie przewrócony przed przewróceniem wszystkich kubków pola, należy go umieścić z

powrotem w pozycji pionowej. Następna w kolejce jest ponownie Drużyna A. Kroki od 1 do 3 są powtarzane. Drużyna A odrzuca wszystkie powalone kubbsy, zarówno kubbsy połowe, jak i kubbsy bazowe. Powalone kubbsy nigdy nie opuszczają gry.



Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Proszę zachować nazwę i adres na przyszłość.