

**MON PARTENAIRE, C'EST STAUFFACHER !**

## Règles du StauffaKUBB

### Matériel :

- un roi (4,5 x 4,5 x 25 cm)
- 10 Kubbs (4 x 4 x 12 cm)
- 6 bâtons en bois (2,5 x 24 cm)
- 4 piquets servant à délimiter l'aire de jeu de 5m sur 8m. (optionnel)

Terrain : surface plane préférable (sable, terre, herbe, gravier...neige)

### But du jeu :

Comme dans les échecs, le roi est dans ce jeu le personnage principal, représenté ici de manière très simple. L'équipe qui, une fois tous les Kubbs adverses renversés, réussie à renverser le roi, gagne la partie.

### Déroulement:

On constitue 2 équipes de 2 à 12 personnes qui vont par la suite s'affronter.

Chaque équipe place sur sa ligne de départ ses 5 Kubbs à égale distance. On place ensuite le roi au milieu de l'aire de jeu. Chaque équipe se place derrière sa ligne de départ respective.

Celui qui réussit à lancer son bâton le plus proche du roi a le droit de commencer la partie.

Il est interdit de toucher aux bâtons avant la fin. Les bâtons ne peuvent être lancés que par en dessous. Les lancers vers le haut ou tournoyants (comme un frisbee) sont interdits.

### Règles du jeu :

L'équipe A commence par lancer de sa ligne de départ les 6 bâtons afin de renverser les Kubbs adverses situés de l'autre côté de l'aire de jeu.

Ensuite, l'équipe B jette tous ses Kubbs renversés de l'autre côté de l'aire de jeu. Puis l'équipe A les redressent. Ils deviennent des « tours ».

Si un Kubb lancé vient à toucher une « tour » déjà présente sur la ligne adverse, on les superpose pour en faire une « double tour ».

Ces « tours » doivent être renversée en priorité, avant de pouvoir renverser les autres Kubb sur la ligne.

Il est préférable de lancer les Kubbs renversés le plus près possible de la ligne du milieu, pour en faire des « tours » proches. Si un Kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur a droit à une deuxième chance.

S'il échoue à nouveau, l'équipe adverse a le droit de poser le Kubb où elle le souhaite sur sa partiellement l'aire de jeu. Il est intéressant de placer ce Kubb tout près du roi. Ainsi il sera très difficile à l'équipe adverse de toucher le Kubb sans renverser le roi. La distance entre le roi et le Kubb ne doit cependant pas être plus petite qu'une longueur de bâton.

C'est alors au tour de l'équipe B de tenter de renverser les Kubbs adverses avec les bâtons. Dans un premier temps elle doit renverser toutes les « tours » sur l'aire de jeu, puis seulement après tenter de renverser les Kubbs situés sur la ligne adverse.

Si un des Kubbs de la ligne de départ est renversé avant, on le remet debout aussitôt. Le jeu se répète, jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à renverser tous les Kubbs adverses.

Ce n'est qu'à ce moment là que l'équipe ayant renversé tous les Kubbs adverses, peut tenter d'attaquer le roi avec les bâtons restant à sa disposition.

Le roi ne doit jamais être touché auparavant, même par hasard, par un bâton ou par un Kubb. L'équipe qui bouscule le roi en cours de partie perd automatiquement le jeu.

### **Variante du jeu :**

On peut décider de lancer les Kubbs non pas à partir de la ligne de départ mais à partir de la « tour » la plus proche du centre de l'aire de jeu.

Il faudra donc juger s'il est mieux de créer une « tour » proche de la ligne médiane, donc facile à toucher, mais qui permettra au adversaire de tirer les bâtons depuis plus près.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et d'amusement avec Kubb, « les échecs comme au temps des vikings ».