

KUBBSPEL

Biltema Kubbspel är ett trevligt sällskapsspel som passar alla åldrar. Det ska spelas utomhus av två lag med 1–6 spelare. Ännu flera går också bra.

Spelet äger rum på en plan bestående en någorlunda jämn yta. Gör planen lagom stor för att passa de yngsta; alla ska ha en chans! Planen behöver dock inte ritas ut.

OBS! Kungen kan ha vassa kanter.

Biltemas kubbspel består av:

10 st. kubbar

1 st. kung

6 st. kastpinnar

4 st. ytterpinnar

KUBBSPELSREGLER

Det gäller i spelet att försöka slå ned alla kubbar på motståndarlagets planhalva. Kungen, den största kubben, ska slås ner sist. Att slå ner en kubb kallas att vinna den. Lagen turas om att kasta. Planens kortsidor kallas baslinje.

Första turen

Singla slant om vilket lag som ska börja spelet. Det lag som börjar kallas i exemplet här för Lag 1. Det andra för Lag 2, men i verkligheten använder man mer livfulla namn än så. Lag 1 delar upp kastpinnarna mellan lagmedlemmarna. (De kanske inte går jämnt upp, men det spelar ingen roll.)

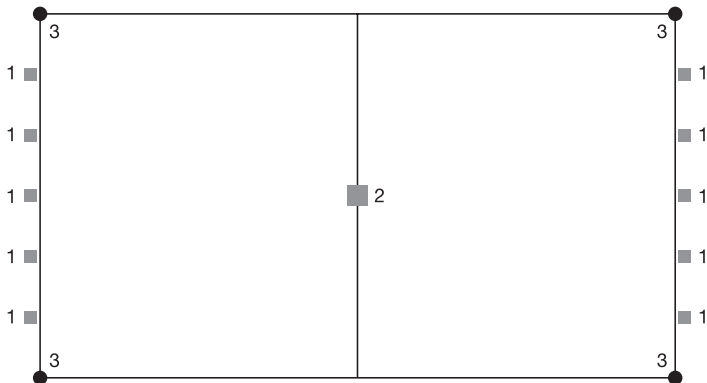
Från kastlinjen kastas en gång i taget, för att försöka slå ned Lag 2:s kubbar, som i början av spelet står uppställda vid Lag 2:s baslinje. Kastlinjen är alltid i höjd med den främsta av lagets egna kubbar. D.v.s. när spelet börjar, den första turen, är kastlinjen densamma som baslinjen.

Kungen, den största kubben, får inte slås ner förrän de andra är nedslagna. Att inte slå ner Kungen är viktigt. Råkar man göra det vinner det andra laget omedelbart. Efter den första turen går kastandet över till Lag 2.

Andra turen

Lag 2 samlar först ihop de kubbar som Lag 1 vunnit, d.v.s. slagit ned. De kastar sedan kubbarna från sin kastlinje (som första gången är lika med baslinjen) till någon plats som ska vara bortom Kungen. D.v.s. mellan Lag 1:s baslinje och Kungen.

Spelytan



Taktik

Det ligger taktik i kastandet:

Om du kastar så att de hamnar nära varandra blir det lättare att med samma kastpinne slå ned flera kubbar.

Om du kastar så att de landar nära Kungen kan de bli svåra att träffa utan att just Kungen slås ner – och det avgör i så fall spelet! Om du kastar så att de kommer nära mittlinjen på planen blir de lättare att slå ned eftersom de befinner sig närmare kastaren. Men om du kastar så att man inte lyckas slå ned alla de kubbar som är framför baslinjen flyttar Lag 1 fram sin kastlinje i tredje turen till i höjd med den främsta kubben.

Exakt där de ligger får nu Lag 1 resa dessa kubbar. Det kan dock göras på två sätt, genom att valfri ändå får bilda fot vid resningen. Det gäller alltså att överväga åt vilket håll du reser kubben; det gäller att försvåra för Lag 2. Det ska inte senare kunna slå ned flera kubbar med samma kastpinne. Vidare gäller det att Lag 1 ska kunna flytta fram sin kastlinje så mycket som möjligt (om Lag 2 inte lyckas slå ned alla kubbar).

Nu är det Lag 2:s tur att kasta kastpinnarna i tur och ordning från sin kastlinje. Denna gång alltså från baslinjen, eftersom alla resterande kubbar fortfarande står där för att slå ned så många av Lag 1:s kubbar som möjligt.

Resten av spelet

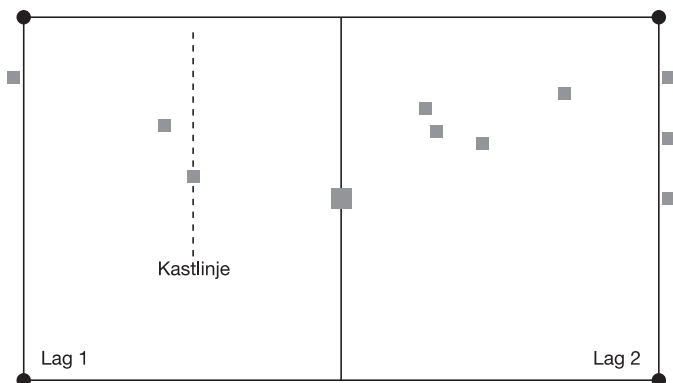
Spelet går vidare genom att lagen turas om med turerna, på samma sätt som i andra turen ovan, med skillnaden blir kastlinjens läge: Den går alltid i linje med den främsta av egna lagets kubbar. Bakom baslinjen kan den dock aldrig vara. Det händer att kastlinjen hamnar vid mittlinjen i fall då motståndarlaget, oturligt nog, missat en kubbe som står nära den egna planhalvan.

Vinnande lag

Det lag som lyckas slå ned alla motståndarlagets kubbar och sist Kungen själv, blir det vinnande. Råkar motståndarlaget slå ned det andra lagets Kung, innan alla vanliga kubbar är fällda, innebär det ett omedelbart avgörande av spelet.

Exempel på spelläge mitt i ett parti: Lag 1, som verkar ligga i underläge, ska börja sin tur:

Den stora kubben i mitten är Kungen.



KUBBESPILL

Biltema Kubbespill er et trivelig selskapsspill som passer alle aldre. Det skal spilles utendørs av to lag med 1–6 spillere. Det går også an å ha flere spillere.

Spillet foregår på en bane som består av en noenlunde jevn overflate. Gjør banen passe stor slik at den passer de yngste - alle skal ha en sjanse! Banen behøver ikke tegnes opp.

OBS! Kongen kan ha skarpe kanter.

Biltemas kubbespill består av:

- 10 stk. kubber
- 1 stk. konge
- 6 stk. kastepinner
- 4 stk. ytterpinner

Spilleregler

Det gjelder å prøve å slå ned alle kubbene på motstanderlagets banehalvdel. Kongen, den største kubben, skal slås ned sist. Å slå ned en kubbe kalles å vinne den. Lagene kaster i hver sin omgang. Banens kortsider kalles baselinjer.

Første omgang

Kast mynt og krone om hvilket lag som skal begynne spillet. Laget som begynner kalles i eksemplet her for Lag 1, og det andre for Lag 2, men i virkeligheten bruker man litt mer fantasirike navn. Lag 1 fordeler kastepinnene mellom lagets medlemmer. (Det går kanskje ikke helt opp, men det spiller ingen rolle.)

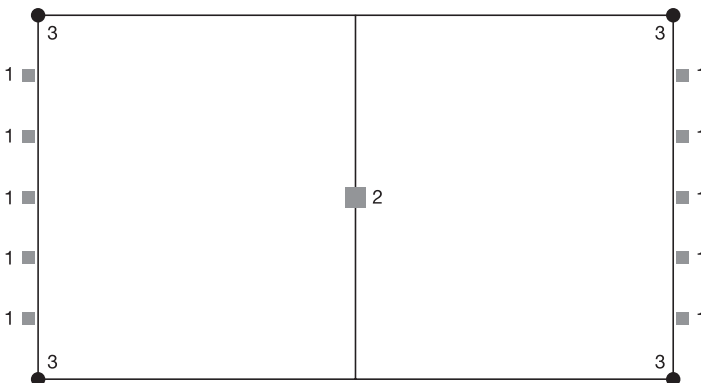
Fra kastelinjen kastes det en pinne om gangen, og man forsøker å slå ned Lag 2 sine kubber, som i begynnelsen av spillet står oppstilt ved baselinjen til Lag 2. Kastelinjen er alltid i høyde med den fremste av lagets egne kubber. Dvs. at når spillet begynner, i den første omgangen, er kastelinjen den samme som baselinjen.

Kongen, den største kubben, må ikke slås ned før de andre er slått ned. Det er viktig at man ikke slår ned Kongen. Skulle man gjøre det, vinner det andre laget straks. Etter første omgang kaster Lag 2.

Andre omgang

Lag 2 samler først sammen de kubbene som Lag 1 har vunnet, dvs. slått ned. De kaster deretter kubbene fra sin kastelinje (som første gangen er den samme som baselinjen) til et sted som skal være bortenfor Kongen, dvs. mellom Lag 1s baselinje og Kongen.

Spilleflaten



Taktikk

Det ligger taktikk i kastingen:

Dersom du kaster slik at de havner nær hverandre, blir det lettere å slå ned flere kubber med samme kastepinne. Dersom du kaster slik at de lander nær Kongen, kan de bli vanskelige å treffe uten at Kongen slås ned – og det avgjør i så fall spillet! Dersom du kaster slik at de kommer nær midtlinjen på banen, blir de lettere å slå ned fordi de befinner seg nærmere den som kaster.

Men dersom du kaster slik at man ikke lykkes i å slå ned alle de kubbene som er framfor baselinjen, flytter Lag 1 fram sin kastelinje i tredje omgang til i høyde med den fremste kubben.

Nøyaktig der de ligger får nå Lag 1 reise disse kubbene. Dette kan gjøres på to måter, ved at man kan velge hvilken ende som danner fot når man reiser dem opp. Det gjelder altså å overveie i hvilken retning du reiser kubben - det gjelder å forsvare for Lag 2. Det skal ikke senere kunne slå ned flere kubber med samme kastepinne. Videre gjelder det at Lag 1 skal kunne flytte fram sin kastelinje så langt som mulig (dersom Lag 2 ikke lykkes i å slå ned alle kubbene).

Nå er det Lag 2 sin tur å kaste kastepinnene i tur og orden fra sin kastelinje. Denne gangen altså fra baselinjen, ettersom alle resterende kubber fortsatt står der for å slå ned så mange av kubbene til Lag 1 som mulig.

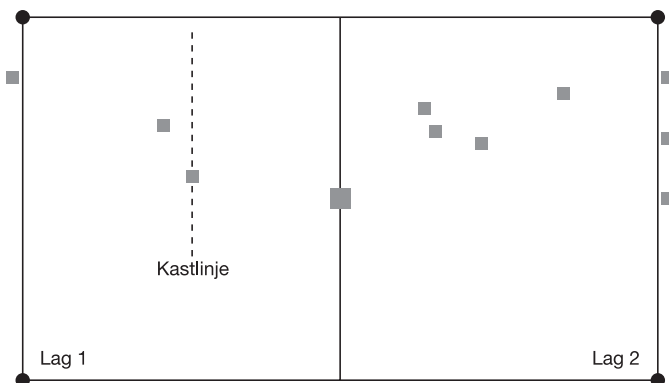
Resten av spillet

Spillet går videre ved at lagene kaster på omgang, på samme måte som i andre omgang ovenfor, men forskjellen blir kastelinjens posisjon: Den går alltid i linje med den fremste av eget lags kubber, men den kan aldri være bak baselinjen. Det hender at kastelinjen havner ved midtlinjen i tilfeller da motstanderlaget har vært uheldig og bommet på en kubbe som står nær egen banehalvdel.

Vinnende lag

Det laget som klarer å slå ned alle kubbene til motstanderlaget og til sist Kongen selv, vinner. Dersom motstanderlaget skulle komme til å slå ned det andre lagets Konge før alle vanlige kubber er felt, er spillet straks avgjort.

Eksempel på spillesituasjon midt i et parti: Lag 1, som ser ut til å ligge under, skal begynne sin omgang: Den store kubben i midten er Kongen.



KUNINGASKYKKÄ

Bilteman kuningaskyykkäpeli on hauska seurapeli, joka sopii kaikenikäisille. Sitä pelataan ulkona ja siihen tarvitaan kaksi 1–6 pelaajan joukkuetta. Peliin voi osallistua useampikin.

Peliä pelataan kutakuinkin tasaisella kentällä. Tee kenttä sopivan kokoiseksi myös pienimmille pelaajille; kaikille tulee antaa mahdollisuus! Kenttää ei kuitenkaan tarvitse piirtää.

HUOM! Kuninkaalla voi olla teräviä reunoja.

Bilteman kuningaskyykkäpeliin kuuluvat seuraavat osat:

- 10 kyykkää
- 1 kuningas
- 6 karttua
- 4 laitatolppaa

Kuningaskyykkäpelin säännöt

Pelin tarkoitus on kaataa kaikki vastapuolen kenttäpuoliskon kyykät. Suurin kyykkä, kuningas kaadetaan viimeiseksi. Kyykän kaatamista kutsutaan sen voittamiseksi. Joukkueet heittävät karttuja vuorotellen. Kentän lyhyitä laitoja kutsutaan perusviivoiksi.

Ensimmäinen kierros

Heitä kolikkoa aloitusvuorosta. Aloittavaa joukkuetta kutsutaan tässä joukkueeksi 1. Toista joukkueeksi 2, mutta oikeassa pelissä käytetään mielikuvituksellisia nimiä. Joukkue 1 jakaa kartut jäsentensä kesken. (Ei haittaa, vaikkeivät ne menisi tasan.) Yksi kerrallaan heittää kartun heittoviivalta ja yrittää kaataa joukkueen 2 kyykät, jotka pelin alussa ovat joukkueen 2 perusviivalla. Heittoviiva on aina joukkueen etummaisen oman kyykän tasolla. Toisin sanoen, pelin alussa ensimmäisellä heittokierroksella heittoviiva on sama kuin perusviiva.

Suurinta kyykkää, kuningasta ei saa kaataa ennen kuin kaikki muut vastustajan kyykät on kaadettu.

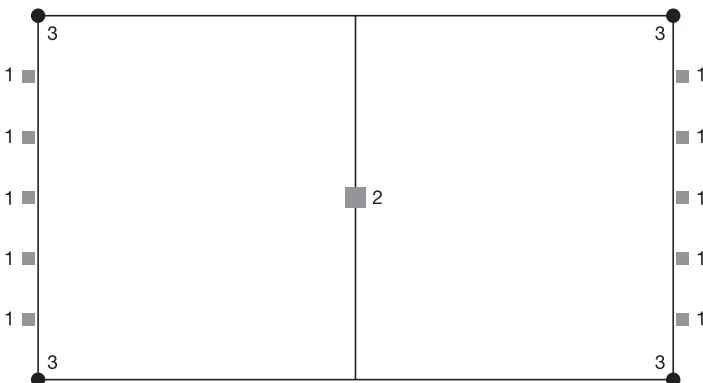
On erittäin tärkeätä olla kaatamatta kuningasta. Jos niin kuitenkin käy, peli päättyy toisen joukkueen voittoon.

Ensimmäisen heittokierroksen jälkeen vuoro siirtyy joukkueelle 2.

Toinen kierros

Joukkue 2 kerää ensin ne kyykät, jotka joukkue 1 on voittanut eli kaatanut. Sitten se heittää kyykät heittoviivalta (joka ensimmäisellä kerralla on sama kuin perusviiva) jonnekin kuninkaan taakse ts. joukkueen 1 perusviivan ja kuninkaan väliin.

Pelikenttä



Taktiikka

Heittotaktiikka:

Jos heität kyykät lähelle toisiaan, ne on helppo kaataa yhdellä kartulla. Jos heität ne kuninkaan lähelle, niihin on vaikea osua kaatamatta kuningasta – mikä siinä tapauksessa ratkaisee pelin! Jos heität kyykät kentän keskiviivan läheisyyteen, ne on helpompi kaataa, koska ne ovat lähempänä heittäjää. Mutta jos heität kyykät siten, ettei kaikkia perusviivan etupuolella olevia kyykkiä saa kaadetuksi, joukkue 1 siirtää heittoviivaansa kolmannella kierroksella etummaisesta kyykän tasolle.

Joukkue 1 saa nyt pystyttää kyykät juuri siihen, missä ne ovat. Voit pystyttää ne kumminpäin tahansa. Mieti siis kummin päin pystytät kyykän, jotta joukkueen 2 olisi mahdollisimman vaikea kaataa se. Se ei saisi pystyä kaatamaan useita kyykkiä samalla kartulla. Myöhemmin joukkueen 1 on voitava siirtää heittoviivaansa mahdollisimman paljon (jos joukkue 2 ei onnistu kaatamaan kaikkia kyykkiä).

Nyt on joukkueen 2 vuoro heittää kartut järjestyksessä heittoviivaltaan. Tällä kertaa perusviivalta, koska kaikki jäljellä olevat kyykät ovat edelleen siellä. Se yrittää kaataa mahdollisimman monta joukkueen 1 kyykkää.

Seuraavat kierrokset

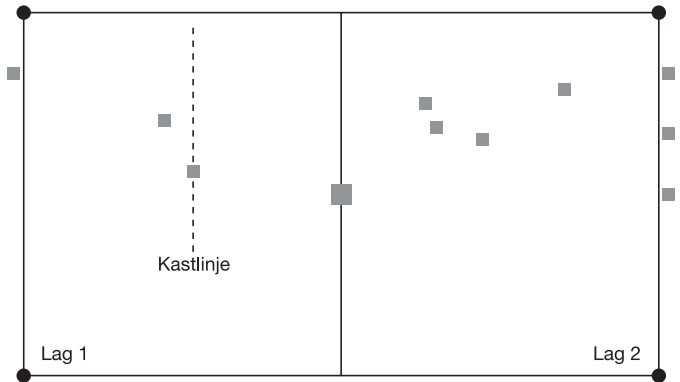
Peli jatkuu siten, että joukkueet jatkavat vuorotellen samoin kuin toisella kierroksella. Ainoana erona on heittoviivan paikka: se on aina linjassa oman joukkueen etummaisesta kyykän kanssa eikä se voi koskaan olla perusviivan takana. Heittoviivaksi tulee keskiviiva, jos vastapuoli ei epäonnekseen osu kyykkään, joka on omalla kenttäpuoliskolla.

Voittaja

Joukkue, joka onnistuu kaatamaan kaikki vastustajan kyykät ja lopuksi kuninkaan, voittaa pelin. Jos joukkue kaataa vastustajan kuninkaan ennen kuin kaikki tavalliset kyykät on kaadettu, peli päättyy siihen.

Esimerkki pelitilanteesta: vuorossa on häviöllä oleva joukkue 1:

Iso kyykkä keskellä on kuningas.



BLOKSPIL

Biltema blokspil er et hyggeligt selskabsspil til børn og voksne i alle aldre. Det spilles udendørs af to hold med 1-6 spillere. Der kan udmærket være flere deltagere.

Spillet skal spilles på en bane med nogenlunde jævn overflade. Giv banen en passende størrelse, så den også passer til de yngste. Alle skal have en chance. Banen behøver dog ikke at afmærkes.

OBS! Kongen kan have skarpe kanter.

Biltemas kubbspel består av:

10 st. kubb

1 st. kung

6 st. kastpinnar

4 st. ytterpinnar

Spilleregler for blokspil

I spillet gælder det om at forsøge at vælte alle blokkene på modstanderens banehalvdel. Kongen, der er den største blok, skal væltes sidst. At vælte en blok hedder at vinde den. Holdene skiftes til at kaste. Banens korte sider kaldes basislinjer.

Første omgang

Slå plat og krone om hvilket hold, der skal begynde. Det hold, der begynder kaldes i dette eksempel Hold 1, og det andet hold kaldes Hold 2. I virkeligheden bruger man dog mere livagtige navne. Hold 1 deler kastepindene mellem holddeltagerne. (Det er ikke sikkert at antallet går op, men det spiller ingen rolle.)

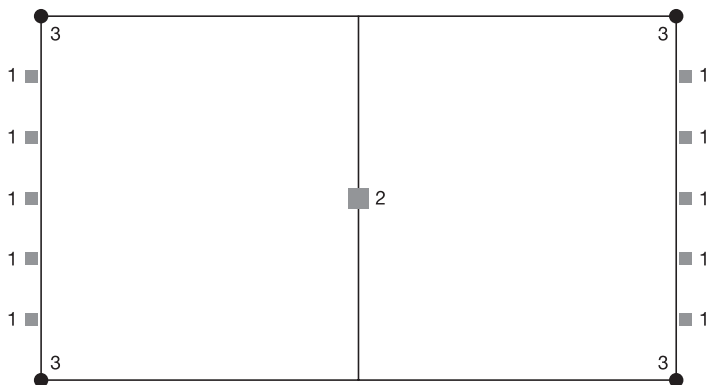
Fra kastelinjen kastes en pind ad gangen. Kasteren skal forsøge at vælte Hold 2's blokke, der i starten står opstillet ved Hold 2's basislinje. Kastelinjen er altid ud for den forreste af holdets egne blokke. Dvs. at kastelinjen er identisk med basislinjen for det første kast ved spillets start.

Kongen er den største blok og må ikke væltes, før alle de andre blokke er væltet. Det er vigtigt, at man ikke kommer til at vælte kongen. Hvis man alligevel kommer til det, har det andet hold vundet. Efter det første kast er det Hold 2's tur til at kaste.

Andet kast

Hold 2 samler først de blokke sammen, som Hold 1 har vundet, dvs. væltet. Fra deres egen kastelinje (som første gang er identisk med basislinjen) kaster de blokkene ud et sted bag ved kongen, dvs. blokkene skal lande mellem basislinjen og kongen.

Banen



Taktik

Det gælder om at lægge en taktik for hvordan blokkene kastes.

Hvis du kaster, så blokkene lander i nærheden af hinanden, er det lettere at vælte flere blokke med samme kastepind. Hvis du kaster dem ud i nærheden af kongen, kan de være svære at vælte, uden at kongen vælter – og så er spillet afgjort! Hvis du kaster, så de kommer i nærheden af banens midterlinje, så er de lettere at vælte, da de er nærmere kasteren. Men hvis du kaster blokkene sådan, at det ikke lykkes at vælte alle blokkene foran basislinjen, flytter Hold 1 sin kastelinje frem til den forreste blok, når det igen bliver deres tur.

Hold 1 må nu rejse deres blokke op præcist på det sted, hvor de ligger. Dette kan gøres på to måder, da det er valgfrit, hvilken ende, der skal være nedad. Det gælder altså om at overveje, hvordan blokken rejses, så forsvaret mod Hold 2 er bedst. Det må helst ikke være muligt at kunne vælte flere blokke med samme kastepind. Endvidere gælder det, at Hold 1 skal kunne flytte sin kastelinje så langt frem som muligt) hvis det ikke er lykkedes for Hold 2 at vælte alle blokke).

Nu er det Hold 2's tur til at kaste kastepindene efter tur fra deres kastelinje. Denne gang kastes der altså fra basis-linjen, da alle resterende blokke stadig står op. Det gælder om at vælte så mange af Hold 1's blokke som muligt.

Resten af spillet

Spillet fortsætter ved at holdene skiftevis har en tur som beskrevet ovenfor, bortset fra at kastelinjen flyttes. Kastelinjen skal altid være ud for den forreste af holdets egne blokke: Den kan aldrig være bag ved basislinjen. Det kan hænde, at kastelinjen ligger på midterlinjen, hvis modstanderne uheldigvis ikke har væltet en blok, der er nær ved deres egen banehalvdel.

Vindende hold

Det hold, der vælter alle modstandernes blokke og derefter også kongen er spillets vinder. Hvis modstanderne kommer til at vælte kongen, inden de har væltet alle blokkene, er spillet omgående afgjort. Eksempel på et spil midt i et parti: Hold 1, der ser ud til at være bagud, skal begynde på deres tur: Den store blok i midten er kongen.

