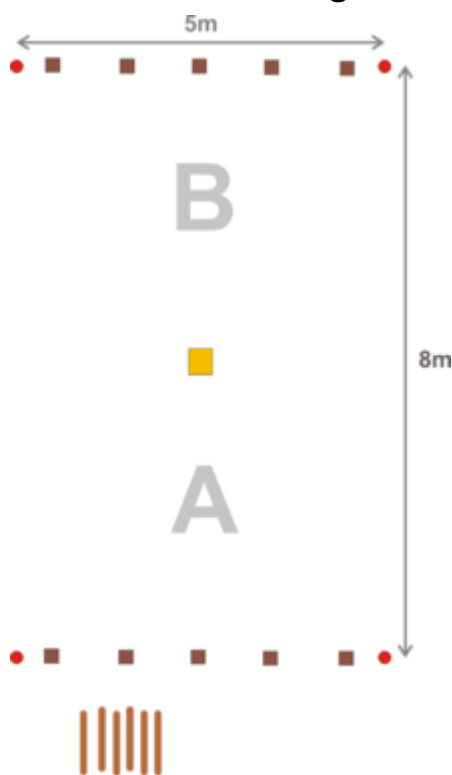


## UŽIVATELSKÝ MANUÁL

# Švédské šachy MASTER® Kubb - King 30 cm

## MAS-B138

### Základní rozložení figur



Hra se hraje na pokud možno rovné ploše bez překážek o rozměrech zhruba 8x5m. Pro zrychlení hry nebo její usnadnění například pro děti se může vytyčit hřiště menších rozměrů, například o délce 6m.

Není vhodné, aby na ploše byl vyšší porost (např. neposekaná vysoká tráva), ale jinak může být povrch hřiště libovolný (trávník, pláž, sníh...). Hřiště se vymezí čtyřmi kolíky a do jeho středu se postaví figurka krále. Kratší strany hřiště se nazývají **základní čáry**.

Na základní čáry se v pravidelných rozestupech rozestaví po pěti **kubbech** (hranolech z těžšího dřeva). Kubby se stejně jako král staví na výšku. Každá základní čára patří jednomu družstvu. Družstvo A si mezi své hráče rozdělí všechny kolíky a stoupne si zevnějšku hřiště ke své základní čáře. Družstvo B se podobně postaví ke své základní čáře.

### Postup hry

Hráči družstva A se postupně snaží **hodem kolíků ze své základní čáry** srazit co nejvíce kubků družstva B. Kolíky se hází spodním hodem po délce tak, že je hráči drží za konec a druhý konec směřuje ke kubbu, který chce hráč srazit. Kolíky se nesmí házet napříč, ani nesmí příčně rotovat (podobně jako vrtule vrtulníku). Kubby se mohou házet napříč, ale také jen spodním hodem.

**Kubby, které jsou týmem A sraženy** hodí tým B ze základní čáry na polovinu hřiště týmu A (tedy mezi krále a základní čáru A). Pokud je kubb hozen mimo hřiště nebo na polovinu hřiště B, hází se po odházení všech sražených kubků znovu. Po dvou

nepodařených hodech kubů **pokládá** kamkoliv do patřičné poloviny hřiště protitým. Mezi králem nebo rohovým kolíkem a kubbem přitom však musí zůstat mezera rovná minimálně délce kolíku.

Kuby se postaví v místě dopadu na výšku tak, že se otočí kolem jedné z hran podstavy, nesmí se s nimi hýbat jiným způsobem.

Tým B se nejprve snaží ze své základní čáry **srazit své kubby v herním poli**, a teprve až je srazí všechny, začne srážet **kubby týmu A na základní čáře**. Pokud srazí některý kubb týmu A dříve než své kubby, je toto sražení neplatné a tento kubb se znovu postaví na své místo. Pak se hra opět otočí a hází tým A. Nejprve hází všechny sražené kubby a poté se kolíky trefuje.

Pokud se týmu B nepodaří některé ze svých kubků v polovině hřiště A srazit, **nesraženy kubb stojící nejbliže ke králi** nyní reprezentuje pro družstvo A **dočasnou čáru**, od které bude pomocí kolíků srážet kubby týmu B. Samotné **kubby se ovšem vždy hází pouze ze základní čáry**.

Takto hra pokračuje do doby, než některé družstvo srazí poslední kubb protivníka. Pokud mu ještě zbývají kolíky, může se ihned pokusit srazit krále, čímž hra končí a družstvo vyhrává. Pokud mu už žádný kolík nezůstává nebo se mu nepodaří zbývajícím kolíky krále srazit, hra pokračuje normálně a na tahu je druhé družstvo. Tak to pokračuje, dokud se jednomu družstvu nepodaří srazit všechny stojící kubby a krále během jedné série.

**Družstvo, které omylem srazí krále kdykoliv v průběhu hry před sražením všech kubbů protivníka, ihned prohrává.** Družstvo, které vyhrálo získává jeden bod. Za celkového vítěze se zpravidla prohlašuje družstvo, které vyhrálo dvě ze tří her.

Vzhledem k tomu, že terén může jedno z družstev nějakým způsobem handicapovat (protisvětlo, svah, vítr atd.), je vhodné, aby si po každé hře družstva vyměnila strany.

#### UPOZORNĚNÍ:

- TOTO ZAŘÍZENÍ NESMÍ BÝT VYSTAVOVÁNO VLIVŮM POČASÍ PŘÍLIŠ DLOUHO. NEVYSTAVUJTE DEŠTI ČI PŘÍMÉMU SLUNEČNÍMU ZÁŘENÍ PO DELŠÍ DOBU. PO KAŽDÉ HŘE HRU SCHOVEJTE NA SUCHÉ MÍSTO, NEDOPORUČUJEME NECHÁVAT HRU VE VENKOVNÍM PROSTŘEDÍ.
- URČENO POUZE PRO DOMÁCÍ ÚČELY VE VNITŘNÍM I VENKOVNÍM PROSTŘEDÍ.
- POUŽÍVEJTE POUZE K DANÉMU ÚČELU – HŘE KUBB.

## Prodávající poskytuje na tento výrobek prvnímu majiteli záruku 2 roky

**Záruka se nevztahuje na závady vzniklé:**

1. zaviněním uživatele tj. poškození výrobku nesprávnou montáží, neodbornou repasí, užíváním v nesouladu se záručním listem.
2. nesprávnou nebo zanedbanou údržbou
3. mechanickým poškozením
4. opotřebením dílů při běžném používání
5. neodvratnou událostí a živelnou pohromou
6. neodbornými zásahy
7. nesprávným zacházením, či nevhodným umístěním, vlivem nízké nebo vysoké teploty, působením vody, neúměrným tlakem a nárazy, úmyslně pozměněným designem, tvarem nebo rozměry

#### Upozornění:

Reklamacce se uplatňuje zásadně písemně s přesným označením typu zboží, popisem závady a potvrzeným dokladem o zakoupení.

#### Copyright - autorská práva

Společnost MASTER SPORT s.r.o. si vyhrazuje veškerá autorská práva k obsahu tohoto návodu k použití. Autorské právo zakazuje reprodukci částí tohoto návodu nebo jako celku třetí stranou bez výslovného souhlasu společnosti MASTER SPORT s.r.o.. Společnost MASTER SPORT s.r.o. pro použití informací, obsažených v tomto návodu k použití nepřebírá žádnou odpovědnost za jakýkoli patent.

#### MASTER SPORT s.r.o.

Provozní 5560/1b  
722 00 Ostrava – Třebovice  
www.mastersport.cz  
servis@mastersport.cz



## Švédske šachy MASTER® KUBB - King 30 cm MAS-B138

### Základné rozloženie figúr



Hra sa hrá na pokiaľ možno rovnej ploche bez prekážok s rozmermi zhruba 8x5m. Pre zrýchlenie hry alebo jej uľahčenie napríklad pre deti sa môže vytýčiť ihrisko menších rozmerov, napríklad s dĺžkou 6m.

Nie je vhodné, aby bol na ploche vyšší porast (napr. neposekaná vysoká tráva), ale inak môže byť povrch ihriska ľubovoľný (trávnik, pláž, sneh ...). Ihrisko sa vymedzí štyrmi kolíkmi a do jeho stredu sa postaví figúrka kráľa. Kratšie hrany ihriska sa nazývajú základné čiary.

Na základné čiary sa v pravidelných rozstupoch rozostavia po piatich kubba (hranoloch z ťažšieho dreva). Kubba sa rovnako ako kráľ stavia na výšku. Každá základná čiara patrí jednému družstvu. Družstvo A si medzi svojich hráčov rozdelí všetky kolíky a postaví sa k vonkajšej strane ihriska k svojej základnej čiare. Družstvo B sa podobne postaví k svojej základnej čiare.

### Postup hry

Hráči družstva A sa postupne snažia hodom kolíkov zo svojej základnej čiare zraziť čo najviac kubba družstva B. Kolíky sa hádžu spodným hodom po dĺžke tak, že ich hráči držia za koniec a druhý koniec smeruje ku kubba, ktorý chce hráč zraziť. Kolíky sa nesmú hádzať naprieč, ani nesmú priečne rotovať (podobne ako vrtuľa vrtuľníka). Kubba sa môžu hádzať naprieč, ale tiež len spodným hodom.

Kubba, ktoré sú tímom A zrazené hodí tím B zo základnej čiare na polovicu ihriska tímu A (teda medzi kráľa a základnú čiaru A). Ak je kubba hodená mimo ihriska alebo na polovicu ihriska B, hádže sa po odhádzaní všetkých zrazených kubba znova. Po dvoch nepodarených hodoch sa kubba pokladá kamkoľvek do patričnej polovice ihriska protivíťmu. Medzi kráľom alebo rohovým kolíkom a kubba pritom však musí zostať medzera rovná minimálne dĺžke kolíka.

Kubba sa postaví v mieste dopadu na výšku tak, že sa otočia okolo jednej z hrán podstavy, nesmie sa s nimi hýbať iným spôsobom. Tím B sa najprv snaží zo svojej základnej čiare zraziť svoje kubba v hernom poli, a až keď ich zrazí všetky, začne zrážať kubba tímu A na základnej čiare. Ak zrazí niektorý kubba tímu A skôr než svoje kubba, je toto zrazenie neplatné a tento kubba sa znovu postaví na svoje miesto. Potom sa hra opäť otočí a hádže tím A. Najprv hádže všetky zrazené kubba a potom sa kolíkmi triafa.

Ak sa tímu B nepodarí niektoré zo svojich kubba v polovici ihriska A zraziť, nezrazený kubba stojaci najbližšie ku kráľovi teraz reprezentuje pre družstvo A dočasnú čiaru, od ktorej bude pomocou kolíkov zrážať kubba tímu B. Samotné kubba sa však vždy hádžu iba zo základnej čiare.

Takto hra pokračuje do doby, než niektoré družstvo zrazí posledný kubba protivníka. Pokiaľ mu ešte zostávajú kolíky, môže sa ihneď pokúsiť zraziť kráľa, čím hra končí a družstvo vyhráva. Pokiaľ mu už žiadny kolík nezostáva alebo sa mu nepodarí zostávajúcim kolíkom kráľa zraziť, hra pokračuje normálne a na ťahu je druhé družstvo. Tak to pokračuje, kým sa jednému družstvu nepodarí zraziť všetky stojace kubba a kráľa počas jednej série.

Družstvo, ktoré omylom zrazí kráľa kedykoľvek v priebehu hry pred zrazením všetkých kubba protivníka, ihneď prehráva. Družstvo, ktoré vyhrá získava jeden bod. Za celkového víťaza sa spravidla prehlasuje družstvo, ktoré vyhralo dve z troch hier.

Vzhľadom k tomu, že terén môže jedno z družstiev nejakým spôsobom handicapové (protisvetlo, svah, vietor atď.), Je vhodné, aby si po každej hre družstva vymenila strany.

### UPOZORNENIE:

- TOTO ZARIADENIE NESMIE BYŤ VYSTAVOVANÉ VPLYVOM POČASIA PRÍLIŠ DLHO. NEVYSTAVUJTE DAŽĎU ČI PRIAMEMU SLNEČNÉMU ŽIARENIU PO DLHŠIU DOBU. PO KAŽDEJ HRE HRU SCHOVAJTE NA SUCHÉ MIESTO, NEODPORÚČAME NECHÁVAŤ HRU VO VONKAJŠOM PROSTREDÍ.

- LEN PRE DOMÁCE ÚČELY VNÚTORNÝCH A VONKAJŠÍCH PRIESTOROV.
- POUŽÍVAJTE IBA K DANÉMU ÚČELU - HRE KUBB.

## Predávajúci poskytuje na tento výrobok prvému majiteľovi záruku 2 roky

### Záruka sa nevzťahuje na závady vzniknuté:

1. zavinením užívateľa tj. poškodenie výrobku nesprávnou montážou, neodbornou repasiou, užívaním v nesúlade so záručným listom
2. nesprávnou alebo zanedbanou údržbou
3. mechanickým poškodením
4. opotrebovaním dielov pri bežnom používaní
5. neodvratnou udalosťou a živelnou pohromou
6. neodbornými zásahmi
7. nesprávnym zaobchádzaním, či nevhodným umiestnením, vplyvom nízkej alebo vysokej teploty, pôsobením vody, neúmerným tlakom a nárazmi, úmyselne pozmeneným designom, tvarom alebo rozmermi

### Upozornenie:

Reklamácia sa uplatňuje zásadne písomne s presným označením typu tovaru, popisom závady a potvrdeným dokladom o zakúpení.

### Copyright - autorské práva

Spoločnosť MASTER SPORT s.r.o. si vyhradzuje všetky autorské práva k obsahu tohoto návodu na použitie. Autorské právo zakazuje reprodukciu častí tohto návodu alebo ako celku treťou stranou bez výslovného súhlasu spoločnosti MASTER SPORT s.r.o.. Spoločnosť MASTER SPORT s.r.o. pre použitie informácií obsiahnutých v tomto návode na použitie nepreberá žiadnu zodpovednosť za akýkoľvek patent.





## INSTRUKCJA OBSŁUGI

### MASTER® Kubb - King 30 cm

### MAS-B138

#### Podstawowy układ elementów



Gra toczy się na możliwie płaskiej powierzchni bez przeszkód, o wymiarach około 8x5m. Aby przyspieszyć grę lub ułatwić ją dzieciom, można wyznaczyć mniejsze pole gry, np. o długości 6 m.

Niewskazana jest wysoka roślinność (np. nieskoszona wysoka trawa), ale poza tym nawierzchnia placu zabaw może być dowolna (trawa, plaża, śnieg...). Boisko wyznacza się czterema palikami, a na środku boiska umieszcza się figurę króla. Krótsze krawędzie boiska nazywane są liniami podstawowymi.

W regularnych odstępach na liniach podstawowych umieszczono pięć prostopadłościów (graniastosłupów z cięższego drewna). Kubby, podobnie jak król, są budowane na wysokość. Każda linia bazowa należy do jednej drużyny. Drużyna A rozdziela wszystkie kołki pomiędzy swoich zawodników i ustawia się po zewnętrznej stronie boiska przy swojej linii bazowej. Drużyna B również staje na swojej linii bazowej.

#### Procedura gry

Zawodnicy drużyny A próbują strącić jak najwięcej kręgli drużyny B, rzucając je ze swojej linii bazowej. Szpilki są rzucające po długości kręgli, przy czym zawodnicy trzymają koniec szpilki, a drugi koniec jest skierowany w stronę kręgli, które chcą strącić. Kołki nie mogą być rzucające w poprzek, ani obracać się na boki (podobnie jak śmigło helikoptera). Kubby mogą być rzucające w poprzek, ale również tylko w rzucie

od dołu.

Kubb, który został strącony przez drużynę A, jest rzucający przez drużynę B z linii bazowej na połowę boiska drużyny A (tj. pomiędzy królem a linią bazową A). Jeśli kubb zostanie wyrzucony poza boisko lub na połowę boiska drużyny B, jest rzucający ponownie po wyrzuceniu wszystkich strąconych kubb. Po dwóch nieudanych rzutach kubb jest umieszczany przez drużynę przeciwną w dowolnym miejscu na odpowiedniej połowie boiska. Jednak między sworzniem królewskim lub narożnym a łącznikiem musi pozostać szczelina o długości co najmniej równej długości sworznia królewskiego lub narożnego.

Kubb należy umieścić w punkcie uderzenia w pozycji pionowej, obracając go wokół jednej z krawędzi podstawy; nie można go przemieszczać w żaden inny sposób.

Drużyna B najpierw próbuje zbić swoje kostki na polu gry ze swojej linii bazowej, a dopiero gdy zbije wszystkie, zaczyna zbijać kostki drużyny A na linii bazowej. Jeśli przewróci któryś z kubbów Drużyny A przed swoim własnym kubbem, przewrócenie jest

nieważne i ten kubb zostaje umieszczony z powrotem na swoim miejscu. Następnie gra toczy się ponownie i drużyna A wykonuje ruch. Najpierw rzucają wszystkie przewrócone kubki, a potem wbijają kołki.

Jeśli drużynie B nie uda się zbić żadnego ze swoich pionków na środku boiska drużyny A, niewybity pionek najbliższej króla stanowi teraz tymczasową linię dla drużyny A, która może użyć kołków do zbiccia pionków drużyny B. Jednak same kubki są zawsze rzucane tylko z linii podstawowej.

Gra toczy się w ten sposób, dopóki jedna z drużyn nie straci ostatniego kubbla przeciwnika. Jeśli pozostały mu jeszcze kołki, może natychmiast spróbować strącić króla, co kończy grę i wygrywa drużyna. Jeśli nie ma już żadnych kręgli lub nie uda jej się zbić króla pozostałymi kręglami, gra toczy się dalej normalnie, a druga drużyna wykonuje swoją turę. Trwa to do momentu, gdy jednej z drużyn uda się w jednej serii zbić wszystkie stojące kostki i królów.

Drużyna, która przypadkowo zburzy króla w dowolnym momencie gry, zanim zburzy wszystkie kubki przeciwnika, natychmiast przegrywa. Zwycięska drużyna zdobywa jeden punkt. Drużyna, która wygra dwa z trzech meczów, zostaje zazwyczaj ogłoszona zwycięzcą.

Ponieważ teren może w jakiś sposób utrudniać grę jednej z drużyn (światło reflektorów, nachylenie terenu, wiatr itp.), zaleca się, aby po każdej grze drużyny zmieniały się stronami.

UWAGI:

URZĄDZENIE NIE MOŻE BYĆ ZBYT DŁUGO NARAŻONE NA DZIAŁANIE CZYNNIKÓW ATMOSFERYCZNYCH. NIE WYSTAWIAĆ NA DZIAŁANIE DESZCZU LUB BEZPOŚREDNIEGO ŚWIATŁA SŁONECZNEGO PRZEZ DŁUŻSZY CZAS. PO KAŻDEJ ROZGRYWCE NALEŻY SCHOWAĆ GRĘ W SUCHYM MIEJSCU, NIE ZALECA SIĘ POZOSTAWIANIA GRY NA ZEWNĄTRZ.

TYLKO DO UŻYTKU WEWNĄTRZ I NA ZEWNĄTRZ BUDYNKÓW.

UŻYWAĆ WYŁĄCZNIE ZGODNIE Z PRZEZNACZENIEM - GRA KUBB.

## Sprzedający udziela pierwszemu właścicielowi gwarancji 2 lat

### Gwarancja nie dotyczy uszkodzeń powstałych w wyniku:

1. Szkód spowodowanych przez użytkownika tj. uszkodzenia produktu przy nieprawidłowym montażu, niepoprawnej naprawy wykonywanej we własnym zakresie, użytkowaniu niezgodnym z kartą gwarancyjną.
2. Niepoprawną lub zaniedbywaną konserwacją.
3. Uszkodzeń mechanicznych.
4. Zużycia części powstałego przy codziennym użytkowaniu.
5. Nieszczęśliwych wypadków i klęsk żywiołowych.
6. Niefachowych interwencji.
7. Niepoprawnego obchodzenia się, lub niewłaściwego umieszczenia, wpływu niskiej lub wysokiej temperatury, oddziaływania wody, nieadekwatnego nacisku lub uderzenia, celowej zmiany designu, kształtu lub rozmiaru.

### Uwaga:

Reklamacje są przyjmowane w formie pisemnej z dokładnym oznaczeniem rodzaju produktu, opisem uszkodzenia i potwierdzeniem zakupu.

### Copyright - prawo autorskie

Firma MASTER SPORT s.r.o. zastrzega sobie wszelkie prawa autorskie do treści niniejszej instrukcji obsługi. Prawo autorskie zabrania kopiowania treści instrukcji w części lub też w całości przez osoby trzecie bez wyraźnej zgody MASTER SPORT s.r.o.. Firma MASTER SPORT s.r.o. za korzystanie z informacji zawartych w niniejszej instrukcji obsługi nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek patenty



USER'S MANUAL  
**MASTER® Kubb - King 30 cm**  
 MAS-B138

**RULES:**

Kubb is played between two teams, which may consist of only one person per team.

There are two phases for each team's turn:



1. Team A throws the six batons (called Kastpinne/Kastpinnar in Swedish) from their baseline, at their opponent's lined-up kubbs (called Baseline kubbs). Throws must be under-handed, and the batons must spin end over end. Throwing batons overhand, sideways or spinning them side-to-side (helicopter) is not allowed.
2. Kubbs that are successfully knocked down by Team A are then thrown by Team B onto Team A's half of the pitch, and stood on end. These newly thrown kubbs are called *field kubbs*. The key objective is to keep them close to each other (as to be able to hit more than one with a single throw of the batons (Kastpinnar)). The player that tosses the kubbs is called the inkastare.

If a kubb is thrown out of play, *i.e.*, outside the boundary markers or not beyond the middle line (Note: after being raised, at least half of the kubb must be in the field of play to be considered in play), then one more attempt is given. If this also goes out, the kubb becomes a "punishment kubb" and can be placed anywhere in the target half by the opposing team as long as it is at least one baton length from a corner marker or the King. If a thrown kubb knocks over an existing baseline or field kubb, then the field kubbs are raised at the location where they rest, and baseline kubbs are raised at their original location.

Play then changes hands, and Team B throws the batons at Team A's kubbs, but must first knock down any standing field kubbs. If a baseline kubb is knocked down before all remaining field kubbs, the baseline kubb is returned to its upright

position. (Field kubbs that right themselves due to the momentum of the impact are considered knocked down. Also kubbs are considered knocked down if they end up tilting and relying on a game piece for support.) Again, all kubbs that are knocked down are thrown back over onto the opposite half of the field and then stood.

If either team does not knock down all field kubbs before their turn is over, the kubb closest to the centerline now represents the opposite team's baseline, and throwers may step up to that line to throw at their opponent's kubbs. This rule applies only to throwing the batons at the opposite team's field and baseline kubbs; fallen kubbs are thrown from the original baseline, as are attempts to knock over the king.

Play continues in this fashion until a team is able to knock down all kubbs on one side, from both the field and the baseline. If that team still has batons left to throw, they now attempt to knock over the king. If a thrower successfully topples the king, his team has won the game.

If at any time during the game the king is knocked down by a baton or kubb, the throwing team immediately loses the game.

In tournaments, winners are typically determined by playing best out of three.

For informal play between players of widely differing abilities, such as an adult and a child, it is permissible to shorten the length of the pitch. Another option is for both players to play on the same team and keep switching sides during play.

**NOTICE:**

- THIS EQUIPMENT MUST NOT BE EXPOSED TO WEATHER TOO LONG. DO NOT EXPOSE TO RAIN OR DIRECT SUNLIGHT FOR A LONG PERIOD. HIDE THE GAME IN A DRY PLACE AFTER EACH GAME, WE DO NOT RECOMMEND LEAVING THE GAME OUTDOOR.
- INTENDED FOR HOME USE ONLY IN INDOOR AND OUTDOOR ENVIRONMENTS.
- USE ONLY FOR THE PURPOSE - GAME KUBB.

## **The product is warranted for 24 months following the date of delivery to the original purchaser.**

**This warranty does not apply to damages caused by misuse of this product, accidental or intentional damage, neglect or commercial use.**

**Excluded from this warranty is liability for consequential property or commercial damages or for damages for loss of use.**

**This warranty is valid only to the original purchaser and under normal use.**

**Repairs must be made by an authorized dealer, otherwise this warranty void.**

**© COPYRIGHT**

MASTER SPORT s.r.o. retains all rights to this Owner's Manual. No text, details, or illustrations from this manual may be either reproduced, distributed, or become the subject of unauthorized use for commercial purposes, nor may they be made available to others.

**Reproduction prohibited!**

**Address of local distributor:**





## BENUTZERMANUAL

### MASTER® Kubb - König 30 cm MAS-B138



#### REGELN:

Kubb wird zwischen zwei Teams gespielt, die aus nur einer Person pro Team bestehen dürfen.

Jede Mannschaft ist in zwei Phasen an der Reihe:

1. Mannschaft A wirft die sechs Schlagstöcke (auf Schwedisch Kastpinne/Kastpinnar genannt) von ihrer Grundlinie auf die aufgestellten Kubbs des Gegners (Grundlinien-Kubbs genannt). Die Würfe müssen mit der Unterhand ausgeführt werden, und die Stöcke müssen sich über die Köpfe hinweg drehen. Überhandwürfe, seitliche Würfe oder Drehungen von Seite zu Seite (Helikopter) sind nicht erlaubt.

2. Kuben, die von Mannschaft A erfolgreich zu Boden geworfen werden, werden von Mannschaft B auf die Spielfeldhälfte von Mannschaft A geworfen und stehen auf dem Kopf. Diese neu geworfenen Kubbs werden Feldkubbs genannt. Das Hauptziel besteht darin, sie nahe beieinander zu halten (um mit einem einzigen Schlagstockwurf mehr als einen zu treffen (Kastpinnar)). Der Spieler, der die Kubbs wirft, wird Inkastare genannt.

Wird ein Kubb aus dem Spiel geworfen, d. h. außerhalb der Begrenzungsmarkierungen oder nicht über die Mittellinie hinaus (Anmerkung: Nach dem Anheben muss sich mindestens die Hälfte des Kubbs im Spielfeld befinden, um als im Spiel zu gelten), so wird ein weiterer Versuch unternommen. Geht auch dieser ins Leere, wird der Kubb zum "Strafkubb" und kann von der gegnerischen Mannschaft an beliebiger Stelle in der Zielhälfte

platziert werden, solange er mindestens eine Stablänge von einer Eckmarkierung oder dem König entfernt ist. Wenn ein geworfener Kubb einen vorhandenen Grundlinien- oder Feldkubb umwirft, werden die Feldkubbs an der Stelle, an der sie liegen, und die Grundlinienkubbs an ihrer ursprünglichen Position wieder aufgestellt.

Dann wechselt das Spiel, und Mannschaft B wirft die Stöcke auf die Kubbs von Mannschaft A, muss aber zuerst alle stehenden Feldkubbs umwerfen. Wird ein Grundlinienkubb vor allen anderen Feldkubbs umgeworfen, wird der Grundlinienkubb wieder in seine aufrechte Position gebracht. (Feldkugeln, die sich durch die Wucht des Aufpralls selbst aufrichten, gelten als umgeworfen. Auch Kuben, die umkippen und sich auf eine Spielfigur stützen müssen, gelten als umgeworfen). Auch hier werden alle umgeworfenen Kuben auf die gegenüberliegende Spielfeldhälfte zurückgeworfen und dann aufgestellt.

Wenn eine Mannschaft nicht alle Kuben umwirft, bevor sie an der Reihe ist, stellt die Kube, die der Mittellinie am nächsten liegt, nun die Grundlinie der gegnerischen Mannschaft dar, und die Werfer dürfen bis zu dieser Linie vordringen, um auf die Kuben des Gegners zu werfen. Diese Regel gilt nur für das Werfen auf die Feld- und Grundlinienkubbs der gegnerischen Mannschaft; gefallene Kubbs werden von der ursprünglichen Grundlinie aus geworfen, ebenso wie Versuche, den König umzustoßen.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft alle Kuben auf einer Seite, sowohl vom Feld als auch von der Grundlinie, umwerfen kann. Wenn diese Mannschaft noch Stäbe zum Werfen übrig hat, versucht sie nun, den König umzustoßen. Gelingt es einem Werfer, den König umzuwerfen, hat seine Mannschaft das Spiel gewonnen.

Wird der König zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels durch einen Schlagstock oder Kubb umgeworfen, verliert die werfende Mannschaft das Spiel sofort.

Bei Turnieren wird der Sieger in der Regel durch das beste aus drei Spielen ermittelt.

Bei informellen Spielen zwischen Spielern mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten, z. B. zwischen einem Erwachsenen und einem Kind, ist es zulässig, die Länge des Spielfelds zu verkürzen. Eine andere Möglichkeit ist, dass beide Spieler in derselben Mannschaft spielen und während des Spiels immer wieder die Seiten wechseln.

#### HINWEIS:

- DIESES GERÄT DARF NICHT ZU LANGE DER WITTERUNG AUSGESETZT WERDEN. NICHT ÜBER EINEN LÄNGEREN ZEITRAUM REGEN ODER DIREKTER SONNENEINSTRALUNG AUSSETZEN. VERSTECKEN SIE DAS SPIEL NACH JEDEM SPIEL AN EINEM TROCKENEN ORT. WIR RATEN DAVON AB, DAS SPIEL IM FREIEN ZU LASSEN.

- NUR FÜR DEN HEIMGEBRAUCH IN INNEN- UND AUSSENBEREICHEN BESTIMMT.

- VERWENDEN SIE NUR FÜR DEN ZWECK - SPIEL KUBB.

## Der Verkäufer spendet auf dieses Erzeugnis erstem Besitzer die Garantie 2 Jahre

#### Garantie erstreckt sich nicht auf diese Defekte, die entstehen:

1. Mit dem Verschulden der Benutzer, das ist die Beschädigung des Erzeugnis unrichtige Montage, unfachliche Überholung, benutzen im Missverhältnis mit dem Garantieblatt,
2. Unrichtige und vernachlässigte Instandhaltung,
3. Mechanische Beschädigung,
4. Abnutzung der Teilen bei üblich Benutzung,
5. Unabwendbares Ereignis und Katastrophe,
6. Unfachliche Treffere,
7. Unrichtiges Umgehen oder unrichtige Platzierung, Einfluss niedrige oder höhe Temperatur, Einfluss Wasser, Druck und Prallen, absichtlich wechselnes Design, Form oder Ausmaße.

#### Hinweis:

Die Reklamation führt grundsätzlich schriftlich mit genaue Kennzeichnung Typ der Ware, Beschreibung der Störung und bestätiges Dokument über Kauf aus.

#### Copyright - Autorenrecht

Die Gesellschaft MASTER SPORT s.r.o. geltend machen alle Autorenrechte zu der Inhalt diese Anleitung zu der Benutzung.

Autorenrecht verbieten die Reproduktion die Teilen die Anleitung oder als das Ganze dritten Seite ohne ausdrückliche Zustimmung Gesellschaft MASTER SPORT s.r.o.. Gesellschaft MASTER SPORT s.r.o. nehmen kein Verantwortung für das Patent für die Benutzung die Informationen über, die in diese Anleitung sind.

#### Die Adresse Lokal Verteiler:





## HASZNÁLATI KÉZIKÖNYV

### MASTER® Kubb - King 30 cm

#### MAS-B138



#### SZABÁLYOK:

A Kubbot két csapat játssza, amelyek csapatonként csak egy személyből állhatnak.

Mindkét csapat két fázisban van soron:

1. Az A csapat a hat ütőt (svédül Kastpinne/Kastpinnar) az alapvonalról dobja az ellenfél felállított kubbjaira (alapvonal kubboknak nevezik). A dobásoknak kéz alatt kell történniük, és a botoknak végig kell forogniuk. A botokat nem szabad kéz fölött, oldalra dobni, vagy oldalra-oldalra pörgetni (helikopter).
2. Az A csapat által sikeresen leütött kubbokat a B csapat a pálya A csapat felére dobja, és a végén állva kell tartani. Ezeket az újonnan eldobott kubbokat mezei kubboknak nevezik. A fő cél az, hogy egymáshoz közel tartsák őket (hogy egyetlen dobással (Kastpinnar) egynél többet lehessen eltalálni). A kubbokat dobó játékost inkastarénak nevezik.

Ha egy kubbót játékon kívül dobnak el, azaz a határjelzőkön kívül vagy nem a középvonalon túlra (Megjegyzés: a feldobás után a kubbnak legalább a felének a játéktéren belül kell lennie ahhoz, hogy játékban lévőnek minősüljön), akkor még egy próbálkozásra van lehetőség. Ha ez is kimarad, a kubb "büntető kubb" lesz, és az ellenfél csapata bárhová elhelyezheti a célfelezőn belül, amennyiben az legalább egy ütőhossznyira van egy sarokjelölőtől vagy a királytól. Ha egy eldobott kubb felborít egy mezei alapvonal- vagy mező-kubbot, akkor a mezei-kubbotot azon a helyen emelik fel, ahol

azok pihennek, az alapvonal-kubbokat pedig az eredeti helyükön.

A játék ezután gazdát cserél, és a B csapat dobja a botokat az A csapat kubbs-aira, de előbb le kell ütnie minden álló mezei kubbs-ot. Ha egy alapvonal kubbót előbb ütnek le, mint az összes megmaradt mezei kubbs-ot, az alapvonal kubbót vissza kell állítani a függőleges helyzetébe. (Az olyan mezei kubbsokat, amelyek az ütközés lendülete miatt maguktól felegyenesednek, leütöttek kell tekinteni. Azokat a kubbsokat is leütöttek kell tekinteni, amelyek végül megdőlnek, és egy játékfigurára támaszkodnak). Ismétlem, minden leesett kubbs-t vissza kell dobni a mezei másik felére, majd fel kell állítani.

Ha valamelyik csapat nem üti le az összes mezei kubbót, mielőtt a sora véget ér, akkor a középvezetékhez legközelebbi kubbó jelenti az ellenfél alapvezetékét, és a dobók odaléphetnek, hogy az ellenfél kubbóit dobják. Ez a szabály csak az ellenfél csapat mezőny- és alapvezetékbeli kubbóinak dobására vonatkozik; a leesett kubbókat az eredeti alapvezetékről kell dobni, ahogyan a király feldöntésére tett kísérleteket is.

A játék így folytatódik, amíg egy csapat le nem tudja ütni az összes kubbót az egyik oldalon, mind a mezőnyből, mind az alapvezetékről. Ha az adott csapatnak még vannak dobható ütői, akkor most megpróbálja feldönteni a királyt. Ha egy dobó sikeresen feldönti a királyt, csapata megnyerte a játékot.

Ha a játék során bármikor a királyt egy bot vagy kubbó ledönti, a dobó csapat azonnal elveszíti a játékot.

A versenyeken a győzteseket általában a háromból legjobb játék alapján határozzák meg.

A nagyon eltérő képességű játékosok, például egy felnőtt és egy gyermek közötti informális játék esetén megengedett a pálya hosszának lerövidítése. Egy másik lehetőség, hogy mindkét játékos ugyanabban a csapatban játszik, és a játék során folyamatosan váltogatják az oldalakat.

#### MEGJEGYZÉS:

- EZT A FELSZERELÉST NEM SZABAD TÚL SOKÁIG KITENNI AZ IDŐJÁRÁSNAK. NE TEGYE KI HOSSZÚ IDŐRE ESŐNEK VAGY KÖZVETLEN NAPFÉNYNEK. MINDEN JÁTÉK UTÁN REJTSE EL A JÁTÉKOT SZÁRAZ HELYRE, NEM JAVASOLJUK, HOGY A JÁTÉKOT A SZABADBAN HAGYJA.

- CSAK OTTHONI HASZNÁLATRA SZÁNTÁK, BELTÉRI ÉS KÜLTÉRI KÖRNYEZETBEN.

- CSAK A CÉLRA HASZNÁLHATÓ - JÁTÉK KUBBÓ.

## Jelen termékre eladó az első tulajdonosnak 2 év jótállást nyújt, az eladás napjától számítva.

#### A jótállás feltételei:

- a jelen termék jótállási időtartama 24 hónap a vásárlás napjától
- a jótállás ideje alatt a termék minden olyan meghibásodása kijavításra kerül, melynek oka gyártási hiba vagy hibás anyag, úgy hogy a termék rendeltetésszerű használatra alkalmas legyen
- a jótállás nem vonatkozik az alábbiak következtében keletkezett meghibásodásokra: mechanikai sérülés, elkerülhetetlen esemény, természeti katasztrófa, szakszerűtlen beavatkozások, nem megfelelő használat vagy alkalmatlan elhelyezés, túl alacsony vagy magas hőmérséklet hatása, víz hatása, aránytalan nyomás vagy ütések, szándékosan megváltoztatott design, forma vagy méretek
- a reklamáció kizárólag írásban tehető, a termék típusának pontos megjelölésével, a hiba leírásával, illetve a vásárlást igazoló dokumentum /másolatban/ bemutatásával
- a jótállás kizárólag a termék eladójánál érvényesíthető

#### Copyright – szerzői jogok

A MASTER SPORT s.r.o. társaság a jelen használati útmutató tartalmához kapcsolódó minden szerzői jogot fenntartja. A szerzői jog megtiltja a jelen használati útmutató bármely részének, illetve egészének másolását harmadik fél által, a társaság előzetes és kifejezett hozzájárulása nélkül. A MASTER SPORT s.r.o. társaság nem vállal felelősséget a jelen használati útmutatóban közölt információk felhasználásáért, bármilyen szabadalomért nem vállal semmilyen felelősséget.

## MANUALUL UTILIZATORULUI

### MASTER® Kubb - King 30 cm - MAS-B138



REGULI: Kubb se joacă între două echipe, care pot fi formate din doar o singură persoană pe echipă.

Există două faze pentru rândul fiecărei echipe:

1. Echipa A aruncă cele șase bețe (numite Kastpinne/Kastpinnar în suedeză) de pe linia de bază, spre kubbele aliniate ale adversarului (numite kubbele de pe linia de bază). Aruncarea trebuie să se facă cu mâna dedesubt, iar bastoanele trebuie să se rotească cap la cap. Nu este permisă aruncarea bastoanelor peste mână, în lateral sau rotirea lor dintr-o parte în alta (elicopter).

2. Kubpii care sunt doborâți cu succes de echipa A sunt apoi aruncați de echipa B pe jumătatea de teren a echipei A și se așează pe capătul ei. Aceste kubbs nou aruncate se numesc kubbs de teren. Obiectivul principal este de a le menține apropiate unele de altele (pentru a putea lovi mai multe cu o singură aruncare a bastoanelor (Kastpinnar)). Jucătorul care aruncă kubbs se numește inkastare.

Dacă un kubb este aruncat în afara jocului, adică în afara bornelor de delimitare sau nu depășește linia de mijloc (Notă: după ce a fost ridicat, cel puțin jumătate din kubb trebuie să se afle în terenul de joc pentru a fi considerat în joc), atunci se mai face o încercare. Dacă și aceasta iese afară, kubb-ul devine un "kubb de pedeapsă" și poate fi plasat oriunde în jumătatea de teren vizată de către echipa adversă, atâta timp cât se află la cel puțin o lungime de baston de un marcaj de colț sau de rege. Dacă un kubb aruncat doboară un kubb de linie de bază sau un kubb de teren existent, atunci kubbs-urile de teren sunt ridicate la locul unde se odihnesc, iar kubbs-urile de linie de bază sunt ridicate la locul lor inițial.

Jocul se schimbă apoi de mână, iar echipa B aruncă cu bastoanele în kubpii echipei A, dar mai întâi trebuie să doboare orice kubb de câmp care stă în picioare. Dacă un kubb de linie de bază este doborât înaintea tuturor kubburilor de teren rămase, kubbul de linie de bază este readus în poziția sa verticală. (Kubpii de câmp care se îndreaptă singuri din cauza impulsului impactului sunt considerați doborâți. De asemenea, kubpii sunt considerați doborâți dacă ajung să se incline și să se bazeze pe o piesă de joc pentru sprijin). Din nou, toate kubbs-urile care sunt doborâte sunt aruncate înapoi pe jumătatea opusă a terenului și apoi stau în picioare.

Dacă niciuna dintre echipe nu doboară toate kubburile de pe teren înainte de terminarea turei lor, kubbul cel

mai apropiat de linia mediană reprezintă acum linia de bază a echipei adverse, iar aruncătorii se pot apropia de acea linie pentru a arunca în kubburile adversarului. Această regulă se aplică doar la aruncarea bastoanelor în kubbs de teren și de linie de bază ale echipei adverse; kubbs căzuți sunt aruncați de pe linia de bază inițială, la fel ca și încercările de a doborî regele.

Jocul continuă în acest mod până când o echipă reușește să doboare toți kubpii de pe o parte, atât de pe teren cât și de pe linia de bază. Dacă echipa respectivă mai are încă bastoane de aruncat, încearcă acum să doboare regele. Dacă un aruncător reușește să doboare regele, echipa sa a câștigat jocul. Dacă, în orice moment al jocului, regele este doborât de o bătă sau de un kubb, echipa care a aruncat pierde imediat jocul.

În turnee, câștigătorii sunt de obicei stabiliți prin jocul cel mai bun din trei.

În cazul jocurilor informale între jucători cu abilități foarte diferite, cum ar fi un adult și un copil, este permisă scurtarea lungimii terenului. O altă opțiune este ca ambii jucători să joace în aceeași echipă și să continue să schimbe taberele în timpul jocului.

#### AVERTISMENT:

- ACEST ECHIPAMENT NU TREBUIE SĂ FIE EXPUS PREA MULT TIMP LA INTEMPERII. NU ÎL EXPUNEȚI LA PLOAIE SAU LA LUMINA DIRECTĂ A SOARELUI PENTRU O PERIOADĂ LUNGĂ DE TIMP. ASCUNDEȚI JOCUL ÎNTR-UN LOC USCAT DUPĂ FIECARE JOC, NU RECOMANDĂM SĂ LĂSAȚI JOCUL ÎN AER LIBER.
- DESTINAT EXCLUSIV UTILIZĂRII LA DOMICILIU ÎN MEDII INTERIOARE ȘI EXTERIOARE.
- UTILIZAȚI NUMAI ÎN SCOPUL - JOC KUBB.

## Vânzătorul garantează acest produs primului proprietar timp de 2 ani de la data vânzării.

#### Termeni de garanție:

- Produsul este garantat cumpărătorului pentru o perioadă de 24 de luni de la data achiziției.
- În timpul perioadei de garanție, orice defecte ale produsului cauzate de un defect de fabricație sau de un material defectuos al produsului vor fi corectate astfel încât articolul să poată fi utilizat în mod corespunzător
- drepturile de garanție nu se aplică defectelor cauzate de: deteriorări mecanice, evenimente inevitabile, dezastre naturale, intervenții neprofesionale, manipulare sau amplasare necorespunzătoare, temperaturi scăzute sau ridicate, expunere la apă, presiune excesivă și șocuri, modificarea intenționată a designului, formei sau dimensiunilor
- în principiu, reclamațiile trebuie să fie făcute în scris, cu menționarea defectului și o copie a bonului fiscal
- garanția poate fi solicitată numai de la organizația de la care a fost achiziționat produsul

#### Drepturi de autor

MASTER SPORT s.r.o. își rezervă toate drepturile de autor asupra conținutului acestui manual. Drepturile de autor interzic reproducerea unor părți din acest manual sau în întregime de către o terță parte fără acordul expres al MASTER SPORT s.r.o. MASTER SPORT s.r.o. nu își asumă nicio răspundere pentru niciun brevet pentru utilizarea informațiilor conținute în acest manual.

## NAVODILA ZA UPORABO

### Švedski šah MASTER® Kubb - King 30 cm - MAS-B138

Osnovna postavitev figure



Igra se na čim bolj ravni površini brez ovir dimenzij cca 8x5m. Da bi igro pospešili ali olajšali na primer otrokom, se lahko uredi manjše igrišče, dolgo na primer 6m.

Za območje ni priporočljivo, da ima višje rastlinje (npr. nepokošena visoka trava), sicer pa je lahko površina igrišča poljubna (travnik, plaža, sneg...). Igralno polje je določeno s štirimi količki, v njegovo sredino pa je postavljena kraljeva figura. Krajši robovi igrišča se imenujejo osnovne črte.

Pet kubbov (prizme iz težjega lesa) je postavljenih na osnovne črte v enakomernih razmakih. Kot kralj je Kubby pokončen. Vsaka osnovna linija pripada eni ekipi. Ekipa A razdeli vse količke med svoje igralce in stopi po zunanem delu igrišča do osnovne črte. Ekipa B bo podobno stala na svoji osnovni črti.

Napredek igre

Igralci ekipe A postopoma skušajo podreti čim več kubbs ekipe B z metanjem količkov s spodnjim metom po dolžini, tako da jih igralci držijo za konec in drugi konec usmerjen proti kubbu, ki ga želi igralec podreti. Kegljji se ne smejo vreči počez, niti se ne smejo vrteti bočno (podobno kot pri helikopterskih propelerjih). Kubbyja je mogoče vreči čez, vendar tudi samo s spodnjim metom.

Cubbies, ki jih je ekipa A podrta, ekipa B vrže z osnovne črte na polovico igrišča ekipe A (tj. med kraljem in osnovno črto A). Če je kubb vržen izven igrišča ali v polovico B, se ponovno vrže po vrženju vseh podrhtih kubbov. Po dveh neuspešnih metih nasprotna ekipa postavi kubb kamor koli na ustrezno polovico igrišča. Vendar mora biti med kraljevim ali kotnim kegljem in kocko najmanj enaka dolžina keglja.

Kocke postavimo navpično na mesto udarca tako, da zasukamo okoli enega od robov podstavka, ne smemo jih premikati na noben drug način.

Ekipa B najprej skuša podreti svoje cubbies na igrišču s svoje osnovne črte in šele potem, ko jih vse podre, začne podirati cubbies ekipe A na osnovni črti. Če podre katerega koli od kubbov ekipe A pred svojimi kubbsi, je ta knockdown neveljaven in ta kubb se vrne na svoje mesto. Nato se igra znova obrne in ekipa A vrže najprej vse podrte kocke, nato pa zadene količke.

Če ekipa B ne uspe podreti nobenega od svojih kubbov na polovici A, neknoobed kubbs, ki je najbližji kralju, zdaj predstavlja začasno linijo za ekipo A, da uporabi keglje za podiranje kubbov ekipe B izhodišče.

Tako se igra nadaljuje, dokler ena od ekip ne zruši zadnjega kubba nasprotnika. Če mu ostanejo še keglji, lahko takoj poskusi podreti kralja, s čimer se igra konča in ekipa zmagaja. Če mu zmanjka količkov ali ne uspe podreti kralja s preostalimi količki, se igra nadaljuje kot običajno in na vrsti je druga ekipa. To se nadaljuje, dokler eni ekipi ne uspe zrušiti vseh stoječih kock in kraljev v eni vožnji.

Ekipa, ki kadarkoli med igro pomotoma podre kralja, preden podre vse nasprotnikove kubbs, takoj izgubi.

Zmagovalna ekipa dobi eno točko. Ekipa, ki zmagaja dve od treh iger, je običajno razglašena za skupnega zmagovalca.

Ker lahko teren na nek način ovira eno od ekip (osvetlitev, naklon, veter itd.), je priporočljivo, da se ekipi po vsaki tekmi zamenjata.

#### OPAZITI:

- TA NAPRAVA NE SME BITI PREDOLGO IZPOSTAVLJENA VREMENU. NE IZPOSTAVLJAJTE DEŽJU ALI NEPOSREDNI SONČNI SEVBI ZA DOLGO OBDOBJE. IGRO PO VSAKI IGRI HRANITE NA SUHEM PROSTORU, NE PRIPOROČAMO, DA IGRO PUŠČATE NA PROSTEM.
- NAMENJENO SAMO ZA DOMAČO UPORABO V PROSTORIH IN NA PROSTEM.
- UPORABLJAJTE SAMO ZA NAMEN, KAKRŠEN JE NAMENJEN - IGRA KUBB.

## Prodajalec daje garancijo za ta izdelek prvemu lastniku 2 leti od datuma prodaje.

#### Garancijski pogoji

- kupec ima za skuter garancijsko dobo 24 mesecev od dneva nakupa.
- med garancijskim obdobjem bodo vse okvare izdelka, ki so posledica proizvodne napake ali okvarjenega materiala izdelka, odstranjene, tako da bo artikel mogoče pravilno uporabljati.

Garancijske pravice ne veljajo za napake, ki so posledica:

- mehanske poškodbe
- neizogiben dogodek, naravna nesreča
- nestrokovni posegi
- zaradi nepravilnega ravnanja ali neustrezne lokacije, delovanja nizke ali visoke temperature, vpliva vode, nesorazmernega pritiska in udarcev, namerno spremenjene konstrukcije, oblike ali dimenzij

Reklamacije so praviloma pisne s podatki o okvari in potrjenim garancijskim listom.

Garancija se lahko uveljavlja samo pri organizaciji, kjer je bil izdelek kupljen.

#### Avtorske pravice - Copyright

Podjetje MASTER SPORT s.r.o. si pridržuje vse avtorske pravice za vsebino tega uporabniškega priročnika. Avtorska pravica prepoveduje reproduciranje delov tega priročnika ali celotnega s strani tretjih oseb brez izrecnega soglasja MASTER SPORT s.r.o.. Podjetje MASTER SPORT s.r.o. ne prevzema nobene odgovornosti za kakršen koli patent za uporabo informacij v tem uporabniškem priročniku.

### РЪКОВОДСТВО ЗА ПОТРЕБИТЕЛЯ

#### MASTER® Шведски шахматен куб - Цар 30 см - MAS-B138

##### Основно разположение на фигурите



Играта се играе на равна, без препятствия повърхност с размери приблизително 8x5 м. За да се ускори играта или да се улесни играта за децата, може да се изгради по-малко игрално поле, например с дължина 6 м.

Не е препоръчително повърхността да има по-висока растителност (напр. некосена висока трева), но в противен случай игралното поле може да бъде всякаква повърхност (морна площ, плаж, сняг и др.). Игралното поле е маркирано с четири колчета и в центъра му се поставя фигура на цар. По-късите краища на игралното поле се наричат базови линии.

Пет кубчета (по-тежки дървени призми) се поставят върху базовите линии на равни интервали. Кубчетата, подобно на царя, се поставят вертикално. Всяка базова линия принадлежи на един отбор. Отбор А разделя всички кегли между своите играчи и застава извън игрището към своята базова линия. Отбор Б застава по подобен начин към своята базова линия.

Развитие на играта

Играчите от отбор А се опитват да съборят колкото се може повече кубове на отбор Б, като хвърлят кегли от основната си линия. Кеглите се хвърлят с хвърляне надолу по дължината, така че играчите да ги държат за края, а другият край е насочен към куба, който играчът иска да събори. Кеглите не могат да се хвърлят напречно или да се завъртат хоризонтално (подобно на витло на хеликоптер). Кубовете могат да се хвърлят напречно, но също така само с хвърляне надолу.

Кубовете, съборени от отбор А, се хвърлят от отбор Б от основната линия към половината на игрището на отбор А (т.е. между краля и основната линия А). Ако кубът е хвърлен извън игрището или върху половината на игрището на Б, той се хвърля отново, след като всички съборени кубове са хвърлени. След две неуспешни хвърляния, кубът се поставя навсякъде в съответната половина на игрището от противниковия отбор. Трябва обаче да има разстояние

между краля или ъгловия кол и куба, поне равно на дължината на колчето.

Кубовете се поставят в точката на удара чрез завъртане около един от ръбовете на основата; те не трябва да се местят по друг начин.

Отбор Б първо се опитва да събори своите кубове на игралното поле от своята базова линия и едва след като ги събори всички, започва да събори кубовете на отбор А върху базовата линия. Ако съборят някой от кубовете на отбор А преди собствените си кубове, това събаряне е невалидно и този куб се връща на мястото си. След това играта се обръща отново и отбор А хвърля. Първо хвърлят всички съборени кубове, а след това удрят колчетата.

Ако отбор Б не успее да събори някой от своите кубове в половината А на игрището, несъбореният куб, стоящ най-близо до царя, сега представлява временна линия за отбор А, от която той ще използва кеглите, за да събори кубовете на отбор Б. Самите кубове обаче винаги се хвърлят само от базовата линия.

Играта продължава по този начин, докато един отбор не събори последния куб на противника. Ако все още има останали кегли, той може веднага да опита да събори краля, което приключва играта и отборът печели. Ако няма останали кегли или ако не успее да събори краля с останалите кегли, играта продължава нормално и е ред на другия отбор. Това продължава, докато един отбор не успее да събори всички стоящи куб и крале в една серия.

Отбор, който случайно събори краля по всяко време по време на играта, преди да събори всички куб на противника, веднага губи. Отборът, който спечели, печели една точка. Крайният победител обикновено е отборът, който спечели две от три игри.

Тъй като теренът може да затрудни един от отборите по някакъв начин (задно осветление, наклон, вятър и др.), препоръчително е отборите да сменят страните си след всяка игра.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

- ТОВА ОБОРУДВАНЕ НЕ ТРЯБВА ДА БЪДЕ ИЗЛОЖЕНО НА ВРЕМЕТО ТВЪРДЕ ДЪЛГО. НЕ ИЗЛАГАЙТЕ НА ДЪЖД ИЛИ ПРЯКА СЛЪНЧЕВА ЛЪЧ ЗА ПРОДЪЛЖИТЕЛНИ ПЕРИОДИ. СЪХРАНЯВАЙТЕ ИГРАТА НА СУХО МЯСТО СЛЕД ВСЯКА ИГРА. НЕ ПРЕПОРЪЧВАМЕ ДА ОСТАВЯТЕ ИГРАТА НА ОТКРИТО.
- ПРЕДНАЗНАЧЕНА САМО ЗА ДОМАШНА УПОТРЕБА В ЗАКРИТА И ОТКРИТА СРЕДА.
- ИЗПОЛЗВАЙТЕ САМО ПО ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ – ИГРА KUBB.

## Продавачът предоставя 2-годишна гаранция за този продукт на първия собственик от датата на продажбата.

Гаранционни условия:

- Продуктът се предоставя на купувача с гаранционен срок от 24 месеца от датата на покупката.
- По време на гаранционния срок всички дефекти на продукта, причинени от производствен дефект или дефектен материал на продукта, ще бъдат отстранени, така че артикулът да може да се използва правилно.
- Гаранционните права не се прилагат за дефекти, причинени от: механични повреди, неизбежно събитие, природно бедствие, непрофесионални интервенции, неправилно боравене или неподходящо поставяне, ниска или висока температура, излагане на вода, прекомерно налягане и удари, умишлено променен дизайн, форма или размери.
- Рекламациите трябва да бъдат предявени писмено с информация за дефекта и копие от данъчния документ.
- Гаранцията може да бъде приложена само към организацията, в която е закупен продуктът.

Авторско право - copyright

Фирма MASTER SPORT s.r.o. си запазва всички авторски права върху съдържанието на това ръководство за потребителя. Авторските права забраняват възпроизвеждането на части от това ръководство или като цяло от трета страна без изричното съгласие на MASTER SPORT s.r.o.. MASTER SPORT s.r.o. не поема никаква отговорност за каквито и да е патенти за използването на информацията, съдържаща се в това ръководство за потребителя.