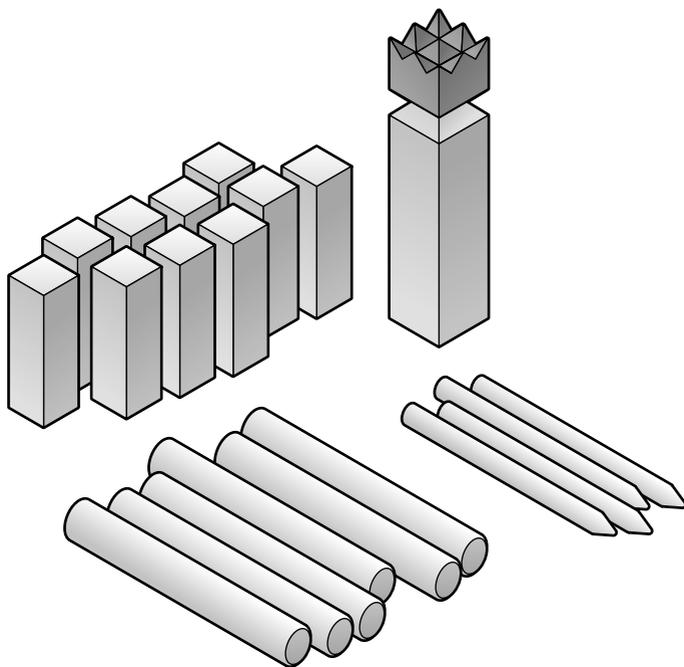




Mini jeu de Kubb



Chère cliente, cher client!

Votre nouveau mini jeu de Kubb a été spécialement conçu pour jouer dans la chambre des enfants. Toutes les surfaces lisses conviennent comme base de jeu. Les tapis sont moins adaptés car les figurines n'y tiennent pas debout.

Ce jeu fait s'affronter deux équipes, dont chacune, composée de 1 à 6 joueurs, possède 5 kubbs, ou «kubbs de base», placés aux deux extrémités du terrain de jeu.

Au milieu du terrain, une seule figure, le roi.

Les joueurs lancent des bâtons pour renverser les kubbs de l'équipe adverse. Quand tous les kubbs ont été renversés, les joueurs peuvent alors essayer de faire tomber le roi.

L'équipe qui a renversé tous les kubbs adverses et le roi remporte la partie.

Nous donnons ici une version simplifiée de la règle du jeu. Vous trouverez d'autres variantes, p. ex. sur Internet. Cherchez également «jeu de quilles viking», «jeu d'échecs viking», etc.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec ce jeu d'adresse insolite.

L'équipe Tchibo



Attention!

Expliquez à vos enfants qu'il ne faut pas lancer les bâtons trop fort et en aucun cas vers d'autres personnes (ou animaux). Dites-leur également de ne pas jouer près d'objets fragiles ou délicats.

Respectez également les consignes de sécurité figurant à la fin de ces instructions.

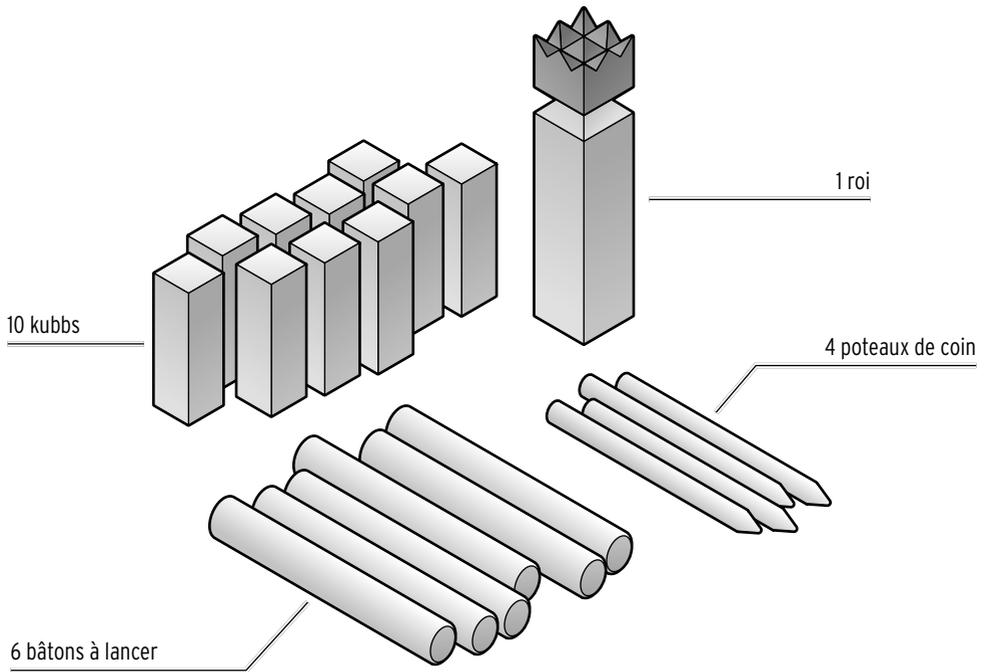


Recommandé pour les enfants de 6 ans et plus.



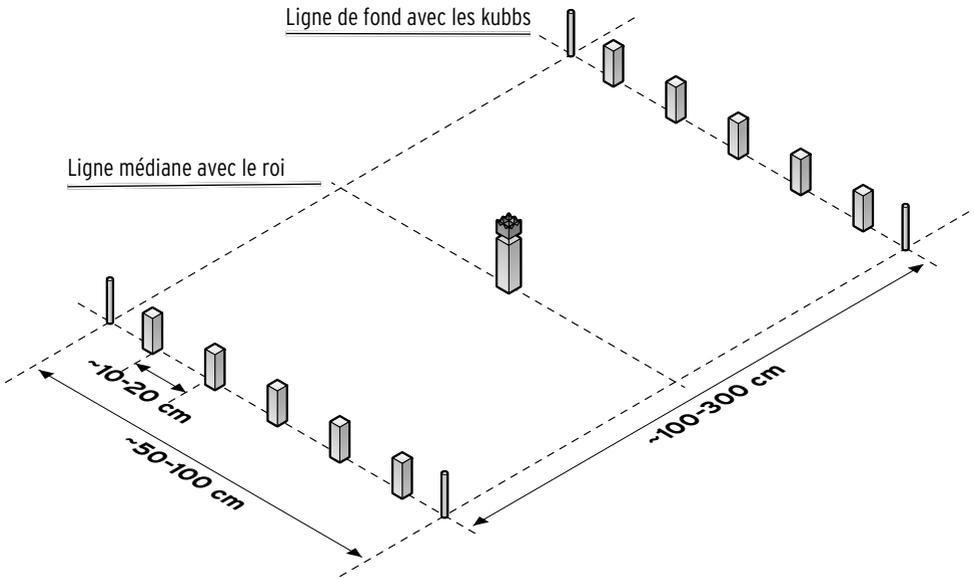
www.fr.tchibo.ch/notices

Contenu de la livraison



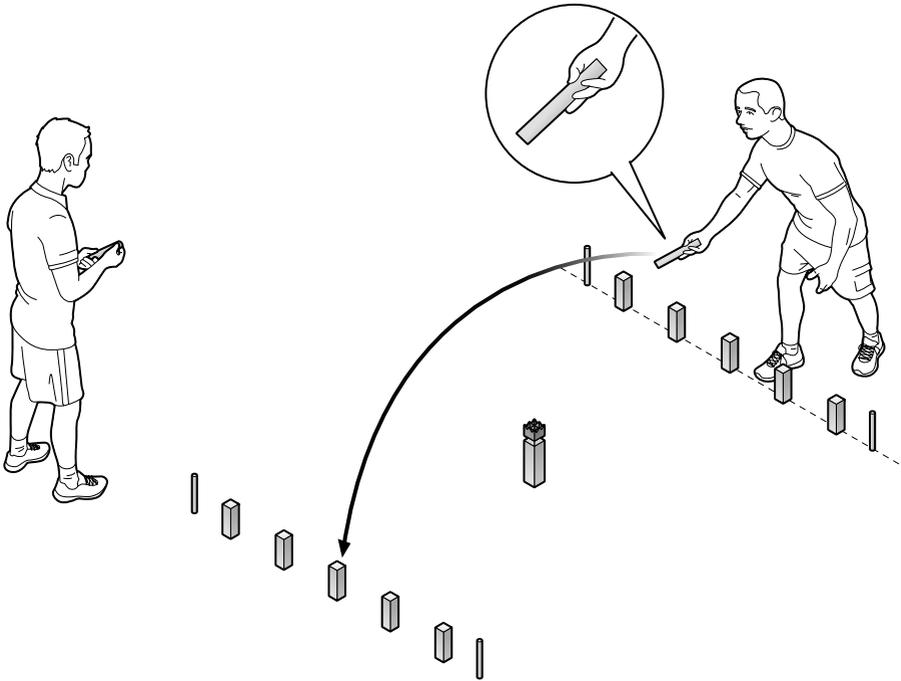
Sac de transport fourni

Préparer le jeu



- ▷ Choisissez un terrain de préférence plat et dur. Les plateaux de table, les sols stratifiés, en bois ou carrelés conviennent bien, mais les poteaux de coin ne peuvent pas y être fixés. Les sols en gazon ou en terre sont moins adaptés car les kubb sont difficiles à mettre en place. Le sable, le gravier ou la neige p. ex. conviennent également moins bien, car les kubb s'y enfoncent trop profondément ou seront très difficiles à renverser.
- ▷ Si vous jouez dehors, vous pouvez délimiter le terrain de jeu avec les 4 poteaux de coin. A l'intérieur, n'importe quel objet fera l'affaire pour marquer les coins si nécessaire. Vous pouvez choisir la taille du terrain qui vous convient, mais il faut veiller à ce que les kubb de base soient toujours suffisamment espacés (min. 10 cm). Le terrain aura donc une largeur comprise entre 0,5 et 1 m environ. Vous pouvez déterminer la distance séparant les deux rangées de kubb, en fonction de la place disponible et de l'adresse des joueurs. Nous recommandons entre 1 et 3 m environ.
- ▷ Chaque équipe place une rangée de 5 kubb sur sa ligne de fond.
- ▷ On place ensuite le roi exactement au milieu du terrain.

Technique de jet

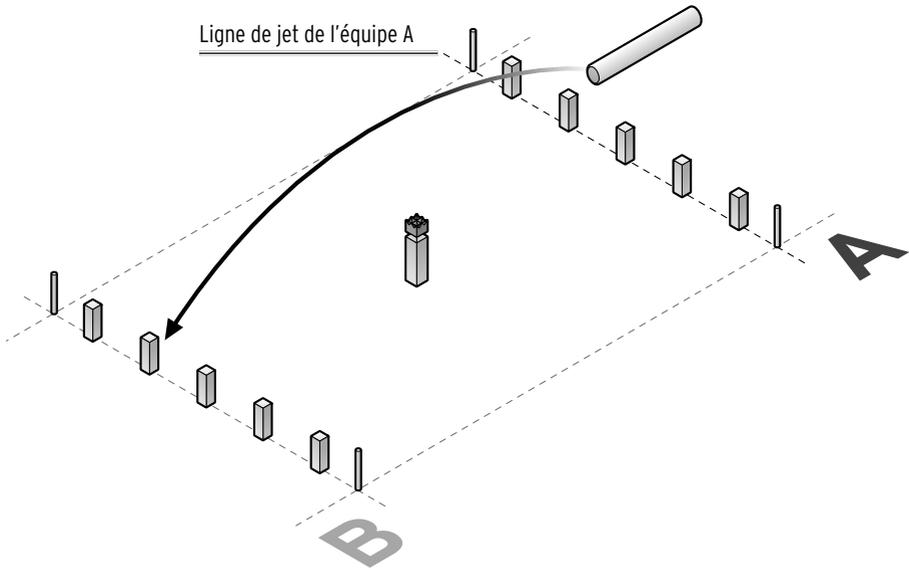


Pour lancer les bâtons, il faut les tenir par une extrémité et les jeter par le bas et le long de leur axe longitudinal. Il est interdit de lancer les kubbs à l'horizontale ou de leur imprimer un mouvement de rotation. L'important n'est pas de les lancer avec le maximum d'élan ou de force, mais de viser avec précision.

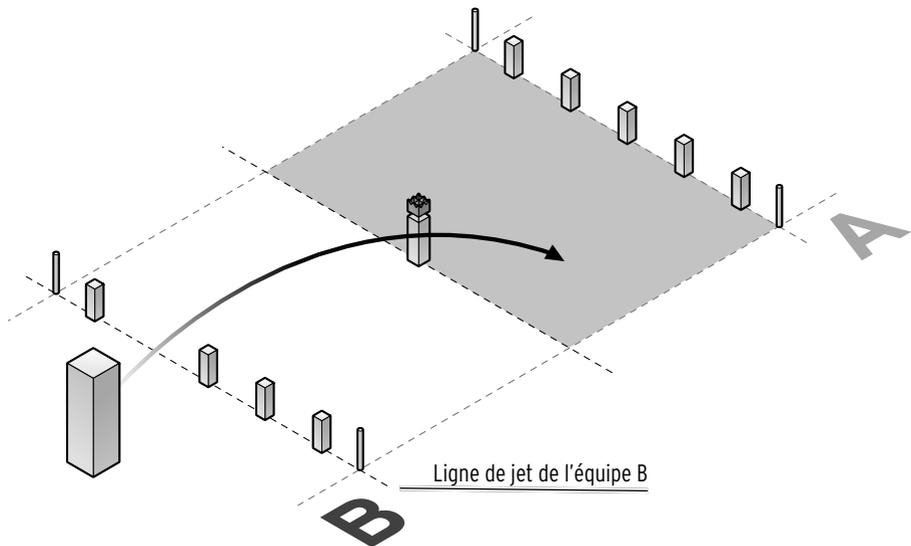


Veillez toujours à ce qu'aucune personne et aucun animal ne se trouve dans la zone de lancement! Les joueurs adverses doivent toujours éviter d'être exactement sur la trajectoire, car l'impact d'un bâton peut être très douloureux.

Déroulement du jeu



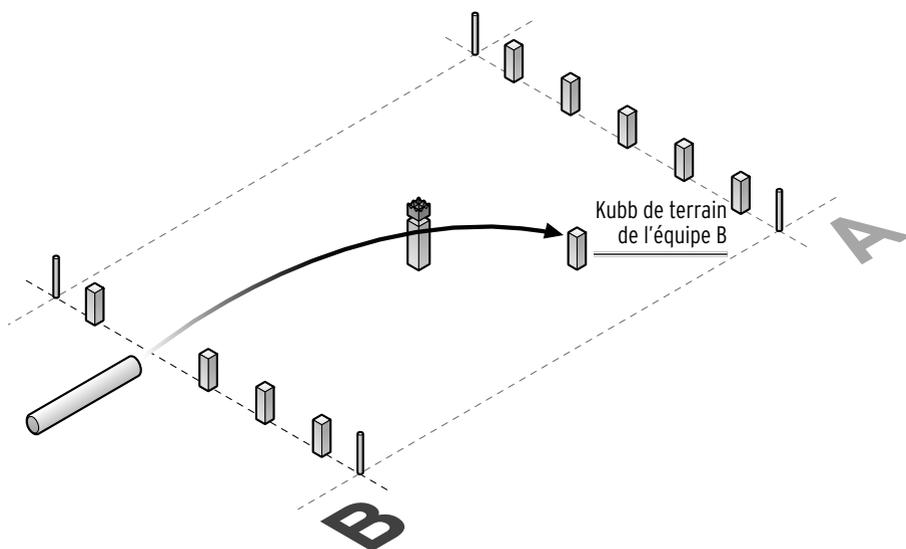
1. Les équipes se placent derrière leur ligne de fond. Pour désigner l'équipe qui va commencer, un joueur de chaque équipe lance un bâton le plus près possible du roi sans toutefois le renverser.
2. Dans notre exemple, c'est l'équipe A dont le bâton est tombé le plus près du roi et qui joue donc en premier. On distribue les 6 bâtons aux joueurs (en donnant de préférence le même nombre à chaque joueur). Les joueurs se placent derrière la ligne de fond de leur équipe et lancent, l'un après l'autre, les bâtons vers les kubbs adverses, en essayant de les renverser.
3. **Cas a):** Si l'équipe A a renversé les 5 kubbs adverses avec 5 bâtons seulement, les joueurs peuvent viser le roi avec le 6e bâton. S'ils réussissent à le renverser, l'équipe A gagne et la partie est terminée.
Cas b): Si l'équipe A a lancé ses 6 bâtons sans renverser de kubb, l'équipe B ramasse les bâtons et joue. Les équipes jouent ainsi tour à tour jusqu'à ce que l'une d'elles renverse le premier kubb.



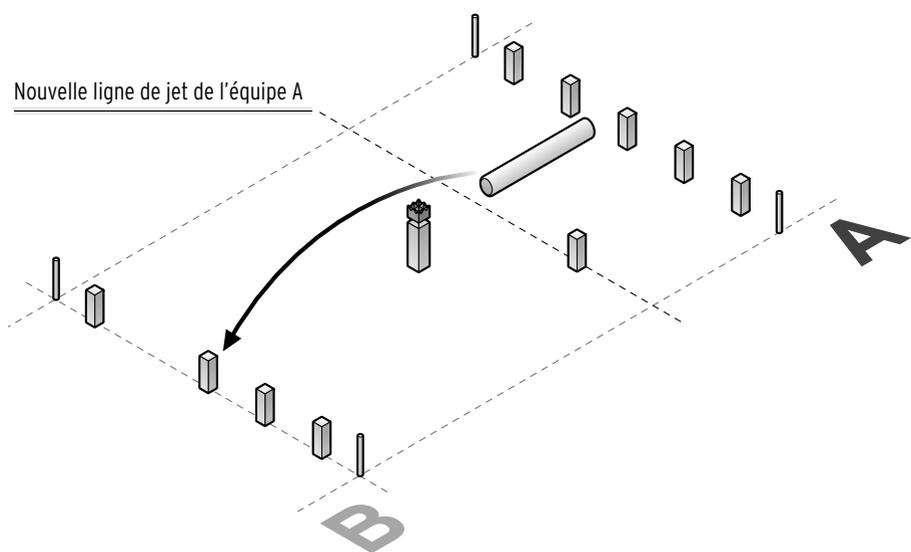
Cas c): Si l'équipe A a renversé un ou plusieurs kubbs adverses, ceux-ci deviennent des «kubbs de terrain». L'équipe B ramasse les kubbs de terrain et les jette dans le camp de l'équipe A.

Le **cas c)** présente quelques particularités:

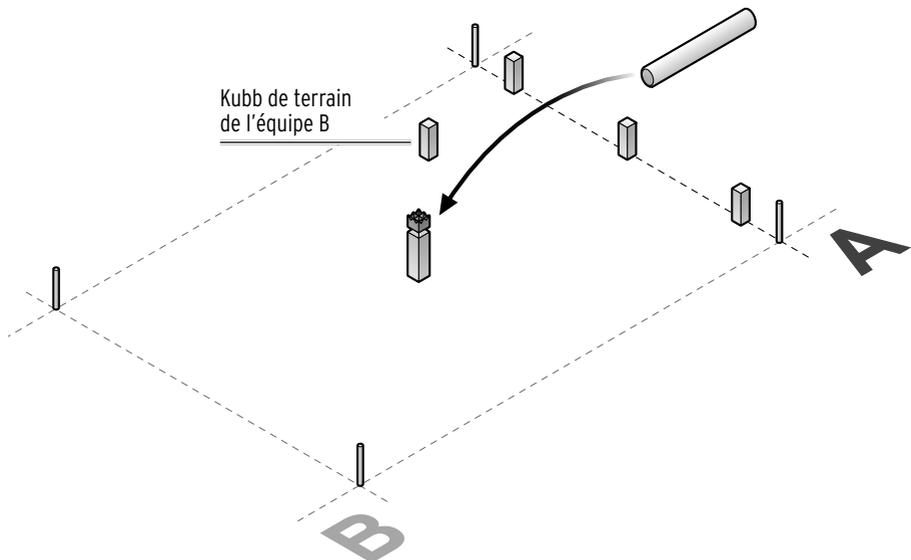
- L'équipe B doit d'abord renverser l'un après l'autre les kubbs de terrain avant de viser les kubbs de base de l'équipe A. Il faut donc lancer les kubbs de terrain le plus près possible de la ligne médiane.
- Si l'équipe B ne parvient pas à les toucher, l'équipe A a le droit de lancer à partir de la ligne formée par le kubb de terrain le plus près du roi. Plus les kubbs de terrain sont près de la ligne médiane, plus les chances de toucher d'autres kubbs de l'équipe B augmentent.
- Si une équipe renverse le roi avant que tous les kubbs adverses soient tombés ou si elle a encore des kubbs de terrain dans le camp adverse, elle perd la partie. Il ne faut donc pas placer les kubbs de terrain trop près du roi.
- S'il faut lancer plusieurs kubbs de terrain, on peut essayer de les placer le plus près possible les uns des autres afin, avec un peu de chance, d'en faire tomber deux, voire plus, d'un seul coup.
- L'équipe B a droit à 2 jets par kubb de terrain. Si un kubb de terrain n'atterrit pas dans le camp adverse au deuxième jet, l'équipe A peut lancer elle-même, depuis la ligne de fond de l'équipe B, les kubbs de terrain dans son propre camp. Il faut toutefois placer les kubbs de terrain à au moins une longueur de bâton du roi et des poteaux de coin.



4. L'équipe A redresse les kubbs de terrain lancés par l'équipe B à l'endroit exact où ils sont tombés. Elle est libre de choisir le sens dans lequel elle les redresse, mais les kubbs qui ont atterri sur une des lignes délimitant le terrain doivent toujours être redressés afin d'être majoritairement dans le terrain.
5. L'équipe B lance en premier les bâtons sur les kubbs de terrain. Dès que ceux-ci ont été renversés, ils sont retirés du jeu jusqu'à la fin de la partie. Si l'équipe B touche par erreur l'un des kubbs disposés sur la ligne de fond de l'équipe A, le kubb doit être redressé. L'équipe B doit renverser tous les kubbs de terrain avant de pouvoir viser les kubbs disposés sur la ligne de fond de l'équipe A.



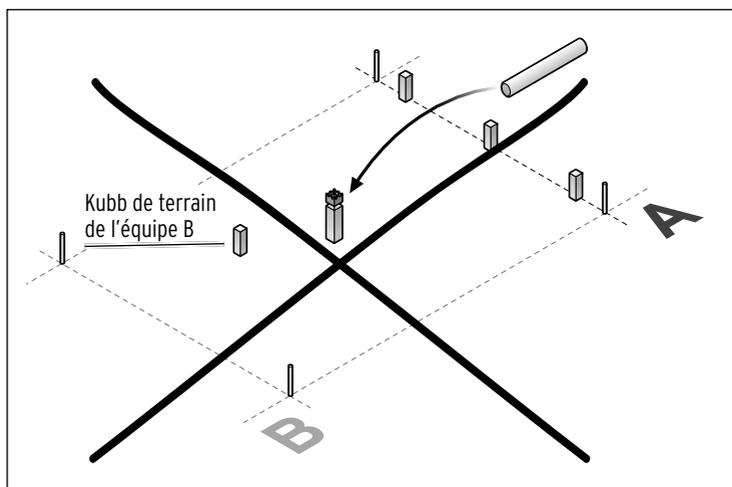
6. L'équipe A lance maintenant elle aussi d'abord dans le camp de l'équipe B ses propres kubbs qui ont éventuellement été renversés par l'équipe B. Si l'équipe B n'a pas pu renverser de kubbs de l'équipe A et si des kubbs de terrain de l'équipe B sont encore debout dans le camp de l'équipe A, celle-ci peut avancer jusqu'à la hauteur du kubb de terrain debout le plus près du roi.



7. Dès qu'une équipe a renversé tous les kubbs de l'équipe adverse, elle peut, à nouveau depuis la ligne de fond, viser le roi. Si elle le renverse, elle remporte la partie.



Si une équipe renverse le roi alors que des kubbs de base adverses ou que certains de ses propres kubbs de terrain sont encore debout, elle a perdu.



Consignes de sécurité

- ATTENTION. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Le sac de rangement ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Petits éléments. Risque d'étouffement.
- Tenez les emballages hors de portée des enfants.
Il y a notamment risque d'étouffement!
- Tenez les autres personnes, en particulier les petits enfants, à distance du terrain.
- Ne vous tenez pas exactement dans la direction du jet et faites en sorte que vos partenaires s'en tiennent également éloignés.
- Il ne faut lancer les bâtons que par le bas. Ne les lancez pas avec trop de force ou d'élan. Ne visez jamais d'autres personnes ou des animaux.
- Après chaque utilisation, examinez régulièrement les pièces pour voir si elles ne sont pas endommagées ou n'ont pas d'échardes. Avant de les réutiliser, enlevez les échardes et poncez les inégalités, les zones rugueuses ou les arêtes vives avec du papier de verre approprié.

Elimination

L'article et son emballage sont produits à partir de matériaux précieux pouvant être recyclés afin de réduire la quantité de déchets et de soulager l'environnement.

Éliminez **l'emballage** selon les principes de la collecte sélective en séparant le papier, le carton et les emballages légers.



Référence: 625 181

Made exclusively for:
Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.ch