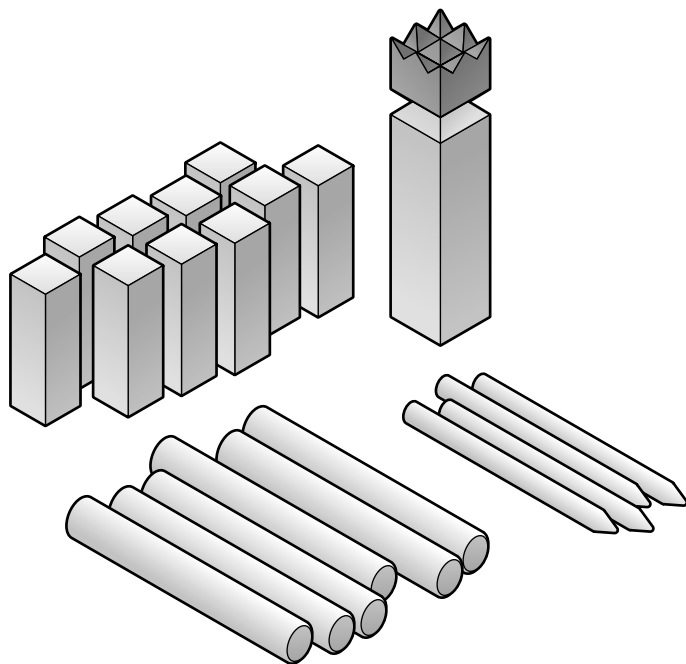




Hra Mini Kubb



Vážení zákazníci,

Vaše nová hra Mini Kubb byla navržena výhradně pro hraní v dětském pokoji. Jako podklad se hodí všechny hladké povrchy; méně vhodný je koberec, na kterém figurky nestojí stabilně.

Hra Kubb je ve Skandinávii oblíbená hra, kterou je možné hrát na vlastní zahradě, ale také ve veřejných parcích a na podobných místech.

Dva týmy hráčů „bojují“ proti sobě. Každý tým se skládá z 1 až 6 hráčů a má 5 kubbů (pěšců), které jsou rozestavěny na protilehlé straně hracího pole. Uprostřed mezi nimi stojí jeden - jediný - král.

Vrhacími kolíky se nyní oba dva týmy pokouší shodit kubby (pěšce) protihráče. Jako poslední se smí mířit také na krále. Vyhrává ten tým, kterému se jako prvnímu podaří shodit všechny kubby (pěšce) soupeřova týmu a krále.

V tomto návodu ke hře Vám popíšeme jednu jednoduchou variantu této hry. Další varianty této hry najdete např. na internetu. Tuto hru najdete také pod názvem „vikinská hra“ apod.

Přejeme Vám hodně zábavy s touto neobvyklou hrou zručnosti.

Váš tým Tchibo



Výstraha!

Poučte děti o tom, aby vrhací kolíky neházeli příliš silně a aby je v žádném případě neházeli po ostatních lidech (nebo zvířatech). Poučte je také o tom, aby si nehrály v blízkosti křehkých nebo citlivých předmětů.

Vezměte rovněž v potaz bezpečnostní pokyny na konci tohoto návodu.

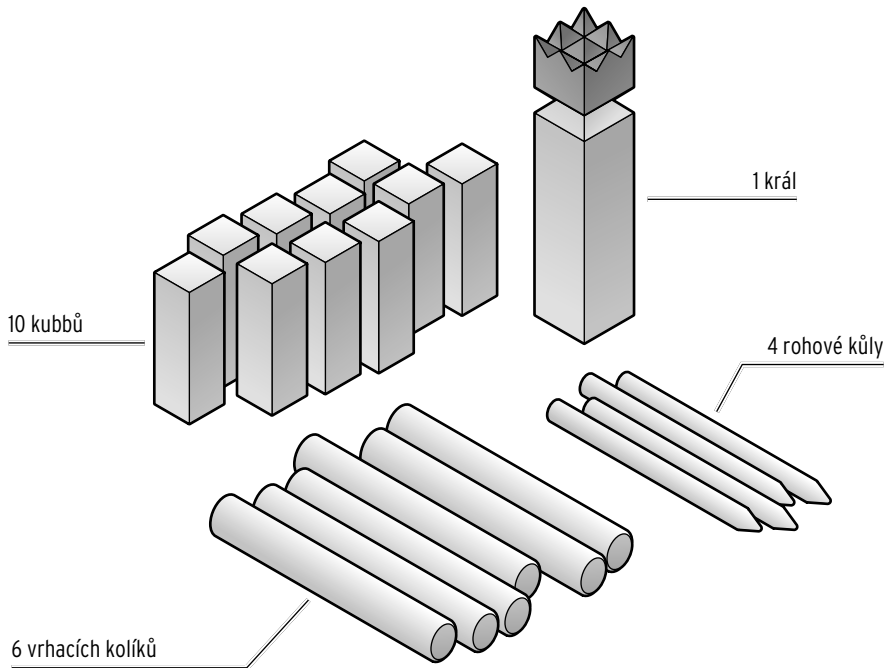


Doporučeno pro děti od 6 let.



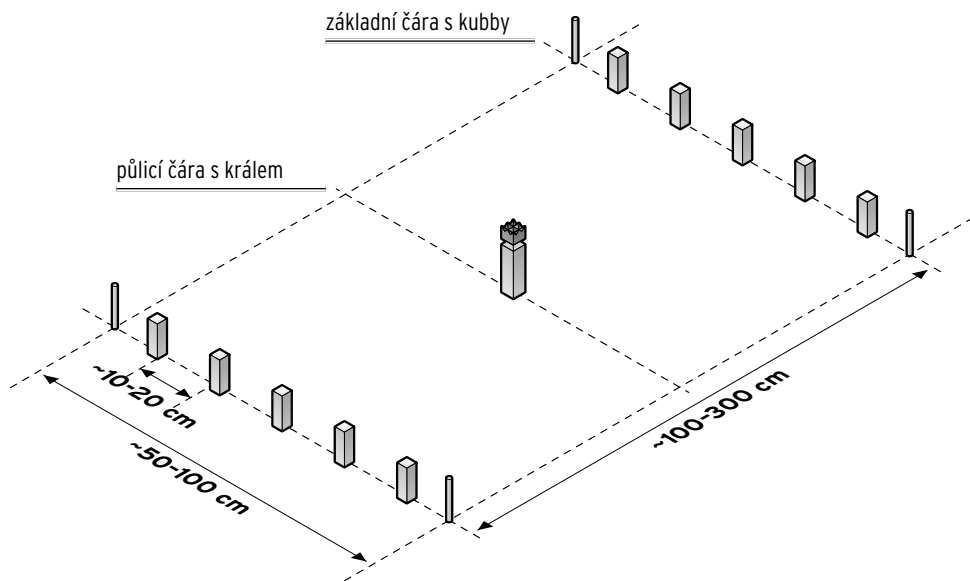
www.tchibo.cz/navody

Rozsah dodávky



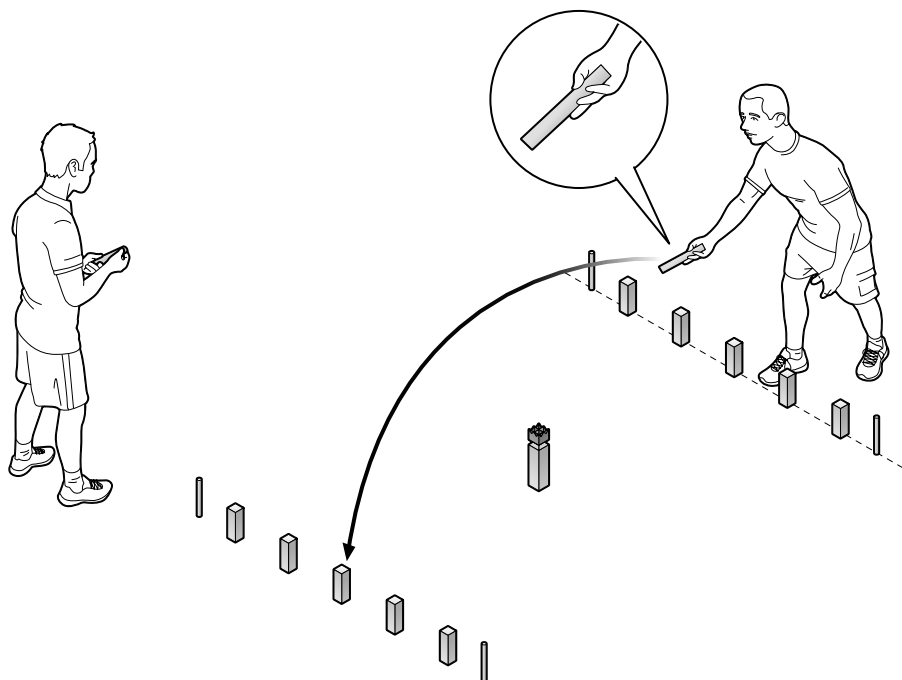
vč. tašky na přenášení

Příprava hry



- ▷ Vyberte si na hraní pokud možno rovný a pevný podklad. Obzvláště vhodné jsou desky stolů, dřevěné podlahy nebo kachle, rohové kůly avšak nelze nijak upevnit. Méně vhodné jsou povrchy pokryté trávou nebo zeminou, jelikož kubby nelze dobře postavit, nebo písčité nebo štěrkové podklady nebo např. sníh, do kterých kubby buď příliš hluboko zapadnou nebo skoro nemohou pořádně spadnout.
- ▷ Pokud budete hrát venku, hrací pole si můžete vytyčit pomocí 4 rohových kůlů. Uvnitř místnosti Vám postačí libovolné předměty, abyste si např. poznačili rohy pole. Myslete však na to, že by na hracím poli mělo být vždy dostatek místa (min. 10 cm) mezi jednotlivými postavenými kubby. Z této podmínky vyplývá šířka hracího pole přibližně 0,5-1 m. Vzdálenost mezi oběma řadami kubbů můžete stanovit podle prostoru a šikvnosti hráčů, my doporučujeme cca 1-3 m.
- ▷ Na každé straně postavte na základní čáru řadu z 5 kubbů.
- ▷ Krále umístěte přesně doprostřed hracího pole.

Technika házení

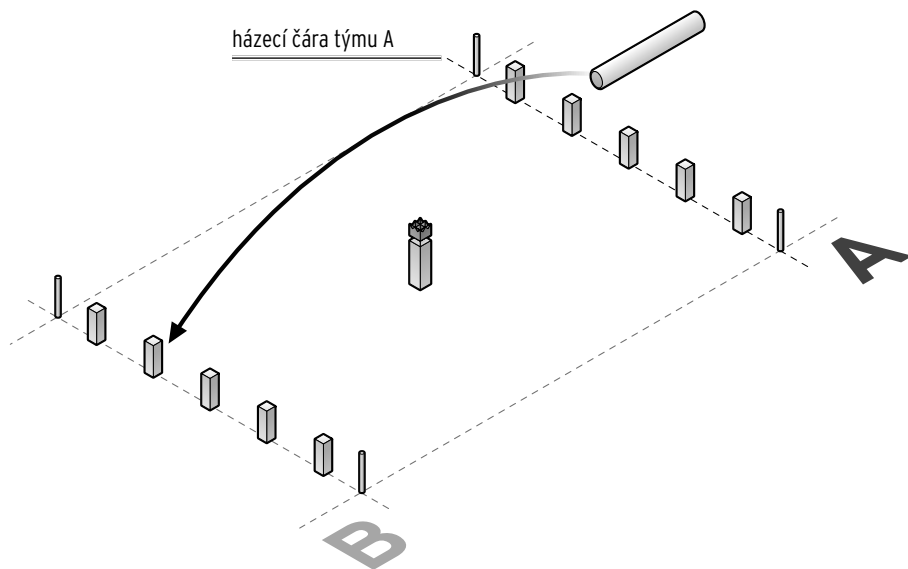


Vrhací kolíky se musí držet na jednom konci a musí se zásadně házet zespodu a podél jejich podlouhlé osy (spodním kyvadlovým způsobem). Horizontální nebo rotující hody jsou zakázány. Při házení nezáleží na velkém rozmachu ani síle, ale na přesnosti míření.

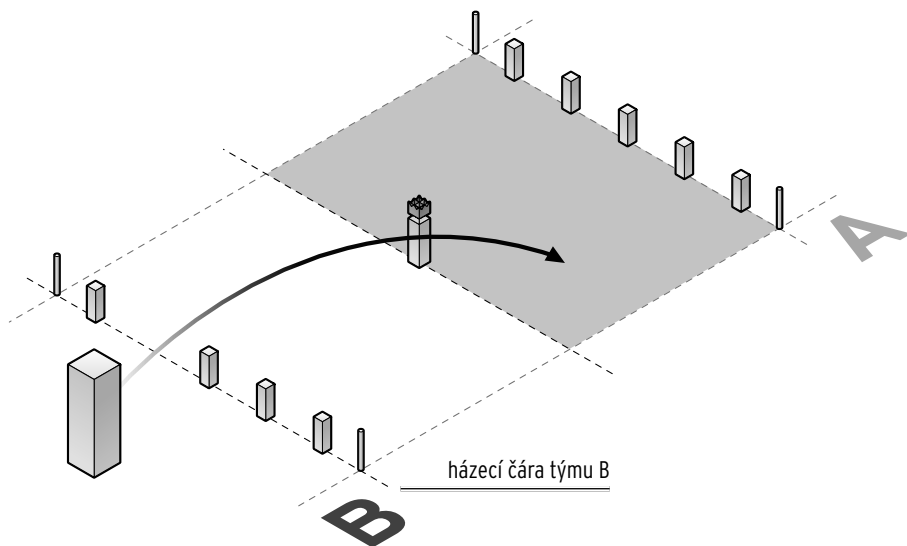


Dbejte vždy na to, aby se v oblasti házení nenacházely nikdy žádné osoby ani zvířata! Hráči soupeřova týmu by se měli postavit vždy tak, aby nestáli přesně ve směru házení, protože zásah lidského těla vrhacím kolíkem může být dost bolestivý.

Průběh hry



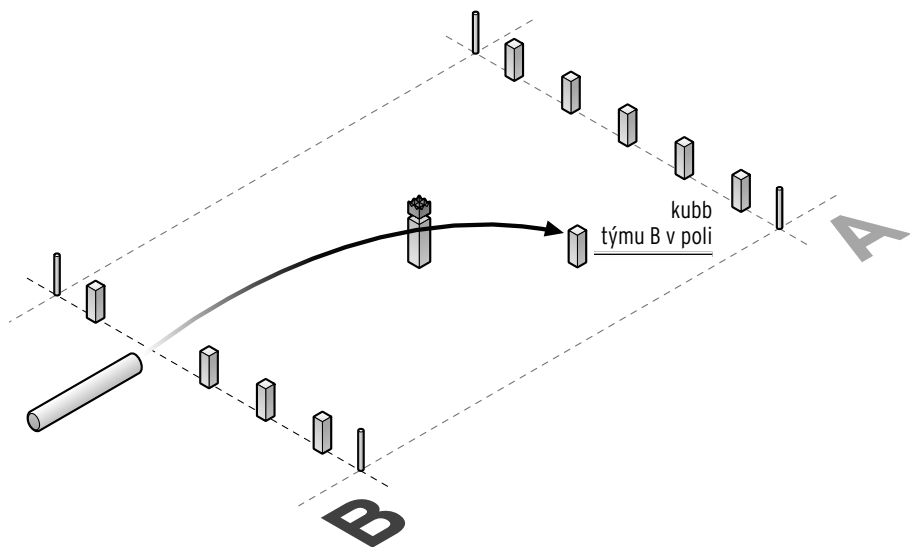
1. Týmy se postaví každý za svou základní čáru.
Aby se určilo, kdo smí začít hrát, hodí jeden hráč z každého týmu vrhací kolík pokud možno co nejbliž k králi tak, aby jej neshodil.
2. V našem příkladu vyhrál tým A a může tedy začít hrát. Hráči dostanou všech 6 vrhacích kolíků (pokud to počet hráčů dovolí, měl by každý dostat stejný počet) a postaví se za svou vlastní základní čáru. Hráči postupně jeden po druhém házejí vrhací kolíky směrem k soupeřovým kubbům a pokouší se je tak shodit.
3. **Případ a):** Pokud se týmu A podařilo pěti vrhacími kolíky shodit všech 5 kubbů soupeře, smí hráči šestým vrhacím kolíkem mířit na krále. Pokud se jim podaří shodit i krále, tým A vyhrává. Hra je u konce.
Případ b): Pokud se týmu A nepodaří shodit ani jeden kubb soupeře, posbírá tým B po všech šesti hodech soupeře vrhací kolíky a je nyní na řadě. Tento postup oba dva týmy opakují střídavě tak dlouho, dokud se jednomu z týmů nepodaří shodit první kubb soupeře.



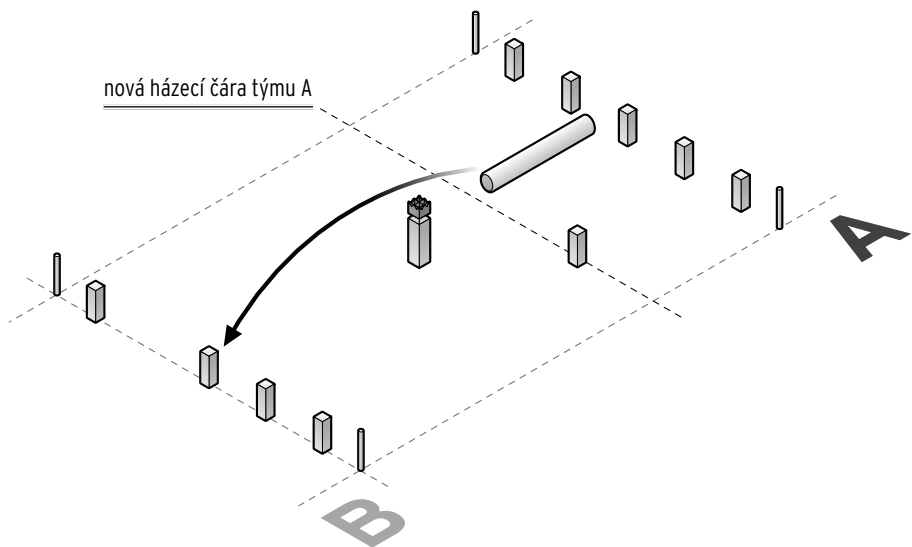
Případ c): Pokud se týmu A podařilo shodit jeden nebo více kubbů soupeře, stanou se z těchto kubbů tzv. kubby v poli. Tým B posbírá kuby v poli a nahází je do poloviny hracího pole týmu A.

U **případu c)** je však nutno myslet na několik skutečností:

- Kubby v poli musí následně tým B shodit jako první, dříve než začne házet na ostatní kubby týmu A. Proto by se měly kubby v poli naházet pokud možno co nejbliž k půlicí čáře.
- Pokud se však týmu B nepodaří kubby v poli trefit, smí tým A házet ze vzdálenosti toho kubbu v poli, který stojí nejbliž králi. Šance trefit další kubby týmu B se tedy zvyšuje tím, čím blíže stojí kubby v poli k půlicí čáře.
- Pokud jeden tým shodil krále dřív než shodí všechny soupeřovy kubby nebo dokud v soupeřově poli stojí ještě jeho vlastní kubby, pak tento tým hru prohrál. Kubby v poli by se tudíž neměly umisťovat do těsné blízkosti krále
- Pokud musíte do pole hodit více kubbů, můžete se pokusit je hodit pokud možno těsně k sobě, aby při troše štěstí spadly při jednom hodu dva nebo jich spadlo dokonce i víc.
- Na hození každého kubbu do pole má tým B 2 pokusy. Pokud ani při 2. hodu neskončí vhozený kubk v soupeřově poli, smí tým A naházet kubby do vlastní poloviny hracího pole ze základní čáry týmu B sám. Kubby se však musí postavit do vzdálenosti minimálně jedné délky vrhacího kolíku od krále a rohových kůlů.

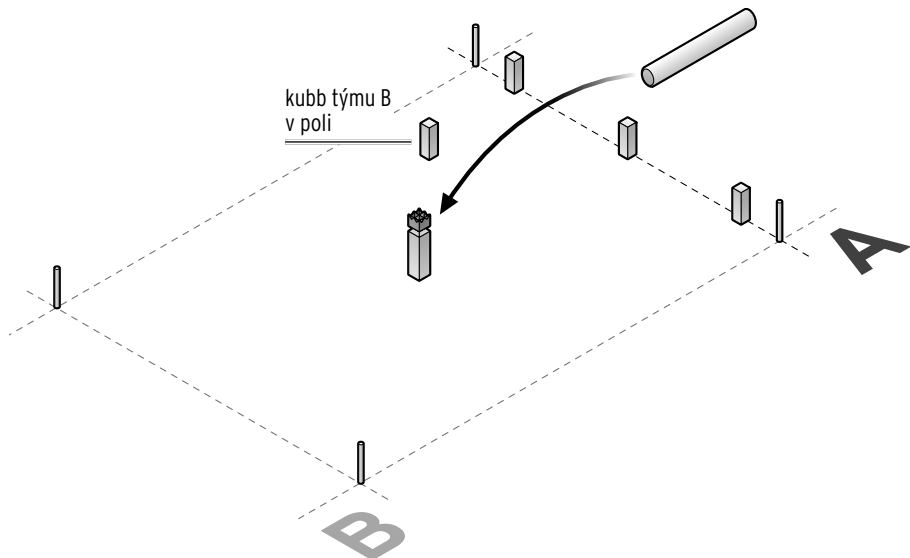


4. Kubby hozené týmem B postaví tým A tam, kam při hodu dopadly, přičemž tým A může rozhodnout, kterým směrem kubby postaví. Kubby, které dopadly na jednu z hraničních čar, se však musí postavit vždy tak, aby z větší části stály v poli.
5. Tým B nyní hází jako první na kubby v poli. Jakmile tyto kubby spadnou, budou na zbytek hry odstraněny ze hry. Pokud je přitom nechtěně zasažen jeden z kubbů stojících na základní čáře týmu A, musí být znovu postaven. Až když budou všechny kubby v poli shozeny, může tým B házet dál na kubby týmu A stojící na základní čáře.



6. Tým A nahází také nejdřív svoje vlastní kubby, které případně tým B shodil, do hrací poloviny týmu B.

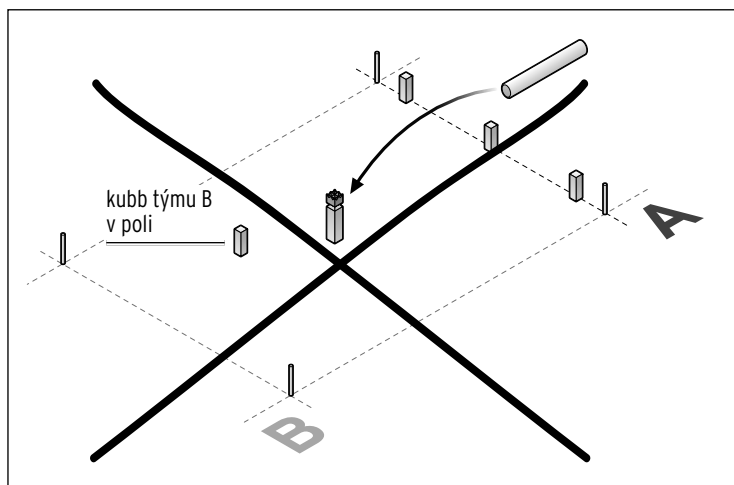
Pokud se týmu B nepodařilo shodit žádné kubby týmu A a pokud stojí ještě kubby týmu B v poli týmu A, může se tým A posunout při házení až do vzdálenosti toho kubbu v poli, který stojí nejbliž u krále.



7. Jakmile jeden tým shodí všechny kubby soupeřova týmu, smí začít - opět ze základní čáry - házet na krále. Pokud se týmu podaří krále shodit, tak vyhrává.



Pokud některý z týmů shodí krále, přestože ještě stojí na základní čáře soupeřovy kubby nebo vlastní kubby v poli, pak tento tým prohrál.



Bezpečnostní pokyny

- **UPOZORNĚNÍ.** Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Ukládací taška není vhodná pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé díly. Hrozí nebezpečí zadušení.
- Obalový materiál udržujte mimo dosah dětí. Mimo jiné hrozí i nebezpečí udušení!
- Ostatní osoby, které se neúčastní hry, především malé děti, se nesmí zdržovat v blízkosti hracího pole.
- Nezdržujte se v bezprostřední blízkosti směru hodů. Také Vaši spoluhráči by se měli zdržovat v dostatečné vzdálenosti od této oblasti.
- Vrhací kolíky se smí házet výhradně zespu (spodním kyvadlovým způsobem). Neházejte je s příliš velkým rozmachem ani silou. Nikdy nemiřte na jiné osoby nebo zvířata.
- Po použití pravidelně kontrolujte, jestli z kolíků netrčí třísky nebo nejsou jinak poškozeny. Před dalším použitím odstraňte případné třísky a obruste nerovnosti, drsná místa a ostré hrany vhodným brusným papírem do hladka.

Likvidace

Výrobek a jeho obal byly vyrobeny z cenných recyklovatelných materiálů. Recyklace snižuje množství odpadu a chrání životní prostředí.

Obal roztřídte a zlikvidujte. Využijte místních možností ke sběru papíru, lepenky a lehkých obalů.



Číslo výrobku: 625 181

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