

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 vymezení 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 kubbů 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 kubbů znovu. Po dvou

nepodařených hodech kubb **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 kubbů v polovině hřiště A srazit, **nesražený 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 házejí 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 rozostupoch 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 protivítimu. 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 zostávajúcím 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 DAŽDU 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.





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:

