

Historien

I PIRATE KUBB™ repræsenterer banen et hav. Du sejler over havet med dine PIRATSKIBE. Du sejler fra din egen kyst, din baglinje, til modstanderens kyst, deres baglinje.

PIRATE KUBB™

Spilletid:

 2 - 6+ spillere 15-40 minutter

PIRATE KUBB™ ELEMENTERNE

Ø-SNOR: Skab en unik ø midt på banen.

PIRATKONGE: PIRATKONGEN skal placeres midt på øen. For at vinde spillet skal du ramme og vælte kongen med en af dine KAMPSTAVE.

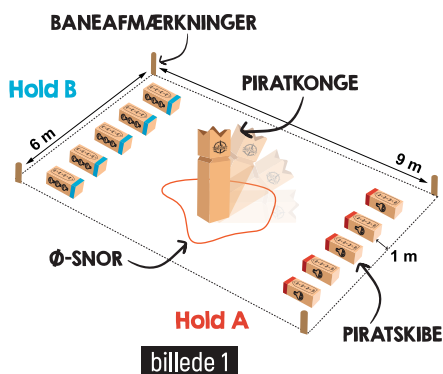
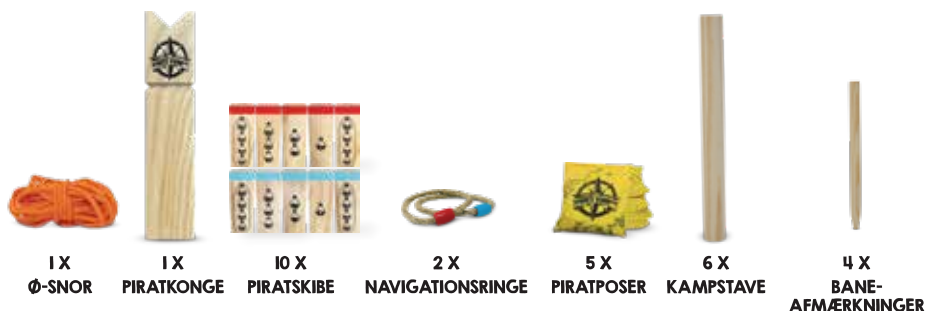
PIRATSKIBE: Lastet med flasker (4-3-2-1) til rejsen.

NAVIGATIONSRINGE: Kast dem for at sætte en ny destination.

PIRATPOSER: Kast dem for at sejle. Byt dem for KAMPSTAVE. Byt dem til nærkamp.

KAMPSTAVE: Kast dem i kamp mod PIRATSKIBE og for at besejre PIRATKONGEN.

BANEAFMÆRKNINGER: Til at markere hvert hjørne af banen.



billede 1



billede 2

KAMPSTAVE



billede 3



billede 4

NAVIGATIONSRINGE



billede 5

FØR DU SPILLER

OPSÆTNING (se billede 1)

SPILLEFELT:

- Spilles bedst på en bane, der måler 6 meter i bredden og 9 meter i længden.
- Markér banen med de 4 BANEAFMÆRKNINGER.

ØEN:

- Skab PIRATØEN i en valgfri form ved hjælp af den medfølgende Ø-SNOR. Sørg for, at begge ender af snoren mødes.
- Placér PIRATKONGEN i midten af øen.

PIRATSKIBE:

- Hvert hold har 5 PIRATSKIBE.
- Placér skibene 1 meter fra din baglinje, jævnt fordelt over spillefeltet.
- Skibene skal vende med den side opad som viser de 4 flasker.

Et skib mister 1 flaske, når:

- Hver gang det sejler (uanset om det lykkes eller ej).
- Det bliver ramt af en KAMPSTAV.
- Det taber i nærkamp (STEN-SAKS-PAPIR).

- Når et PIRATSKIB mister en flaske: Drej PIRATSKIBET for at vise det passende antal flasker (se billede 2).
- Når et PIRATSKIB mister sin sidste flaske, synker det og skal fjernes fra banen.

HVORDAN VINDER MAN?

Du vinder ved:

1. At lande et PIRATSKIB på modstanderens kyst og efterfølgende vælte PIRATKONGEN ved at kaste med en KAMPSTAV.
2. At sænke alle modstanderens PIRATSKIBE.
3. Hvis PIRATKONGEN ved et uheld væltes under spillet, taber den spiller/det hold, der forårsagede det.

HOLD:

Hvis mere end to personer spiller, kan hvert hold fordele deres kast/handlinger, som de vil.

START AF SPILLET :

- Hvert hold kaster et PIRATSKIB som en terning. Holdet med det højeste antal flasker starter.
- Det modsatte hold former PIRATØEN.

KAMPSTAVE:

Kast altid KAMPSTAVE med en underhåndsbevægelse, ikke en overhåndsbevægelse. Dette sikrer et fair og kontrolleret kast, som opretholder sikkerheden for alle spillere og spillets integritet. (se billede 3).

SÅDAN SPILLER DU

SEJLADS:

I hver tur får holdet tildelt:

- 2 NAVIGATIONSRINGE
- 5 PIRATPOSER

Sejlads forklaret i 3 trin:

1. Start med at vælge det PIRATSKIB du vil sejle med og placér din forreste fod på bagenden af skibet (se billede 4).
2. Kast NAVIGATIONSRINGEN så langt du vil, for at sætte din næste ønskede destination.
3. Brug dine PIRATPOSER til at ramme NAVIGATIONSRINGEN. PIRATPOSEN skal røre NAVIGATIONSRINGEN når kastet er afsluttet og PIRATPOSEN ligger stille (se billede 5).

Succes: Flyt PIRATSKIBET til den nye destination.

Fiasko: Skibet forbliver på sin plads.

I begge tilfælde mister skibet en flaske. Husk at vende skibet, så det viser det passende antal flasker pegende opad.

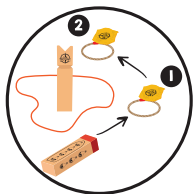
- Du kan selv bestemme, hvor mange af dine PIRATPOSER du vil bruge for at lykkes med sejlturen.
- På et hvilket som helst tidspunkt i din tur kan du opgive at ramme NAVIGATIONSRINGEN og i stedet bruge dine resterende PIRATPOSER til noget andet.
- Når det første skib i turen har sejlet (eller forsøget opgivet), er det tid til at bruge den anden NAVIGATIONSRING. Vælg et nyt PIRATSKIB, og gentag ovenstående.
- Begge NAVIGATIONSRINGE skal bruges i hver tur på to forskellige PIRATSKIBE.

Regler for sejlsads:

Man kan kun sejle i lige linjer, altså ikke hele vejen uden om øen i et stræk (se billede 6).

Du kan ikke sejle baglæns mod din egen baglinje, kun fremad eller til siden. Du kan kun sejle inden for banen, så hvis du kaster en NAVIGATIONSRING ud over sidelinjerne er kastet tabt (Du kan dog sejle over modstanderens baglinje).

- Hvis du ved et uheld kaster NAVIGATIONSRINGEN i en forbudt retning, mister du kastet (sammen med 1 PIRATPOSE).
- Når du har kastet NAVIGATIONSRINGENE og PIRATPOSERNE, bliver de liggende på banen, indtil din tur er slut.
- Du må kun sejle det samme PIRATSKIB én gang per tur, medmindre du kun har ét PIRATSKIB tilbage.
- Hvis du kun har ét PIRATSKIB tilbage, kan du bruge begge NAVIGATIONSRINGE på det samme skib i én tur.
- Efter du har kastet den første NAVIGATIONSRING og ramt den med din PIRATPOSE, eller har opgivet forsøget, skal du kaste den anden NAVIGATIONSRING og forsøge at ramme den også.

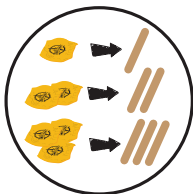


billede 6

Andre måder at sejle på:

Du kan vælge at sejle en lille smule uden at kaste, ved at flytte et PIRATSKIB inden for en arms længde:

- Hvis du gør dette, skal du kassere en NAVIGATIONSRING og en PIRATPOSE fra din tur.
- PIRATSKIBET mister stadig 1 flaske som normalt.
- Hvis du vælger ikke at sejle med et skib, skal du vælge et PIRATSKIB og trække 1 flaske fra dette skib, hvorefter du kasserer 1 NAVIGATIONSRING og 1 PIRATPOSE.



billede 7

Sådan foregår en tur:

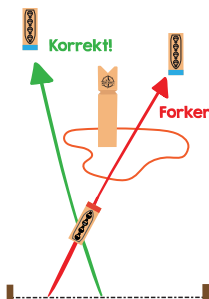
- Du skal altid starte din tur med at forsøge at sejle med 2 PIRATSKIBE. Kast først en NAVIGATIONSRING, efterfulgt af kast med PIRATPOSE(R), for at sejle med det første skib.
- Dernæst kast den anden NAVIGATIONSRING, efterfulgt af kast med PIRATPOSE(R) for at sejle med det andet skib.
- Eventuelle resterende PIRATPOSER efter sejlads ombyttes til et tilsvarende antal KAMPSTAVE, som derefter kan kastes mod modstanderens PIRATSKIBE (se billede 7).
- Ideelt set kan du have 3 PIRATPOSER tilbage efter at have sejlet med 2 PIRATSKIBE.
- Når turen er slut, modtager det andet hold de 2 NAVIGATIONSRINGE og 5 PIRATPOSER.

Angreb:

- For at angribe et PIRATSKIB skal du stå på din egen baglinje og kaste dine KAMPSTAVE.
- Et PIRATSKIB rammes, hvis du hører en "KLANK" fra KAMPSTAVEN, der rammer PIRATSKIBET.
- Når et PIRATSKIB rammes, mister det 1 flaske og skibet vendes med det passende antal flasker pegende opad.

For at kunne angribe et PIRATSKIB skal skibet være i din synslinje:

- Synslinjen går fra et hvilket som helst punkt på din egen baglinje, gennem et af dine egne PIRATSKIBE og hen til modstanderens PIRATSKIB (se billede 8).
- Du kan kun bevæge dig til hjørnerne af din egen baglinje, når du sigter på et PIRATSKIB på banen.
- Du kan ikke skyde over PIRATØEN i midten.
- Hvis du rammer dit eget PIRATSKIB, beskadiger du det, og det mister 1 flaske.
- Hvis du rammer flere PIRATSKIBE, beskadiger du dem alle og de mister alle 1 flaske.



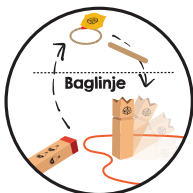
billede 8

Nærkamp:

- Hvis et af modstanderens PIRATSKIBE er inden for en arms længde af et af dine egne PIRATSKIBE, kan du angribe det på en særlig måde ved hjælp af STEN-SAKS-PAPIR princippet.
- PIRATSKIBET, der taber kampen, mister 1 flaske.
- Det koster 1 PIRATPOSE at starte en STEN-SAKS-PAPIR kamp.
- STEN-SAKS-PAPIR kampen foregår på det tidspunkt i din tur, hvor du normalt ville angribe med KAMPSTAVE.
- Du kan bruge flere PIRATPOSER i samme runde, for at fortsætte en STEN-SAKS-PAPIR kamp, mod det samme PIRATSKIB eller andre PIRATSKIBE inden for en arms længde.

Land på modstanderens kyst og vælt PIRATKONGEN:

- Når du formår at sejle ind over modstanderens baglinje, eller blot røre den, har du landet et PIRATSKIB på modstanderens kyst.
- Når du lander et PIRATSKIB, kan du forsøge at ramme PIRATKONGEN med en KAMPSTAV.
- Du skal kaste KAMPSTAVEN fra det punkt, hvor du landede PIRATSKIBET (se billede 9).
- Du forsøger at ramme PIRATKONGEN med det samme, inden din tur fortsætter.
- Hvis du rammer og vælter PIRATKONGEN, vinder du spillet.
- Du får i udgangspunktet 1 kast per PIRATSKIB, der lander.
- Hvis et PIRATSKIB lander med flere flasker end den ene, der er nødvendig for at sejle, får du dog et tilsvarende antal ekstra kast.
- For eksempel giver 2 flasker dig 2 kast, og 3 flasker giver dig 3 kast (3 kast er sjældent) (se billede 10).



billede 9

Tilføjelser:

Dynamiske forhindringer: Man kan i fællesskab beslutte, hvor mange og hvilke forhindringer der skal placeres på banen, inden spillet begynder. Forhindringer kan gøre spillet både endnu mere udfordrende og endnu sjovere. Eksempler kunne være en spand, en trillebør, rundt om sandkassen, en træstamme, nogle kegler osv...

Regler for forhindringer: Placér forhindringerne inden spillets start, og bliv enige om deres placering. Forhindringerne må ikke flyttes under spillet. Spillerne skal kaste rundt om eller over forhindringerne, som kan blokere kast eller skabe sikre zoner. Denne tilføjelse gør hvert spil unikt og udfordrer både præcision og strategi!

Lav dine egne regler:

Vær kreative! Tilføj jeres egne regler for at gøre spillet endnu sjovere, mere udfordrende eller unikt. Tilpas spillet, så det passer til jeres spillestil!

Klar til at sætte sejl? Besøg vores hjemmeside for mere information på www.piratekubb.com

Du kan også spille et almindeligt spil KUBB ved kun at bruge de grundlæggende elementer.