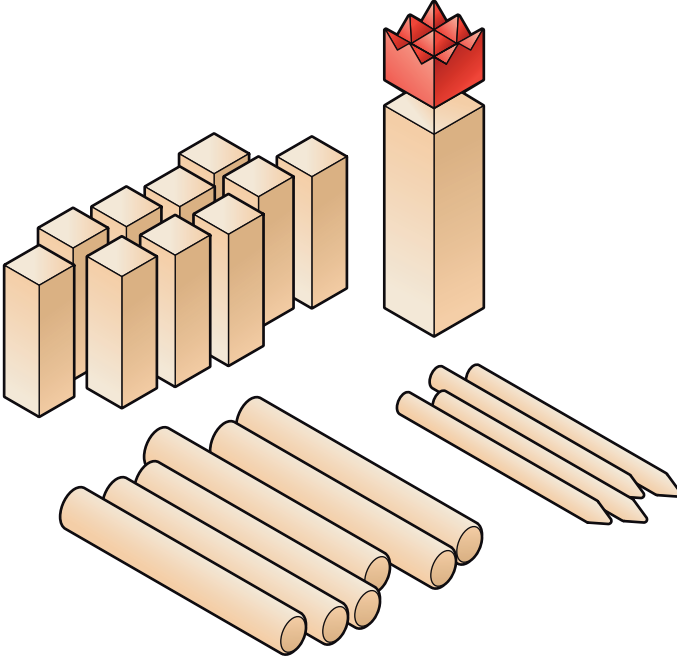


# Kubb oyunu



## Değerli Müşterimiz!

Kubb oyunu, bahçede veya kamuya açık parklarda oynanabilen ve İskandinavya'da çok sevilen bir oyundur.

İki takım karşılıklı olarak "savaşır". Her takım 1 ila 6 oyuncudan oluşur ve oyun alanının karşı tarafında duran 5 piyonu bulunur.

Aralarında ve ortada tek kral vardır.

Takımlar, ahşap küplerle, karşı takımın piyonlarını devirmeye çalışırlar. Son olarak kral hedef alınır.

Karşı takımın bütün piyonlarını ve kralını, hangi takım önce devirirse, oyunu o takım kazanır.

Burada sunduğumuz oyun şekli, kolay bir versiyondur. Diğer versiyonlarını internette de bulabilirsiniz.

Bu farklı beceri oyununu oynarken keyifli vakit geçirmenizi dileriz.

## Tchibo Ekibiniz



[www.tchibo.com.tr/kilavuzlar](http://www.tchibo.com.tr/kilavuzlar)



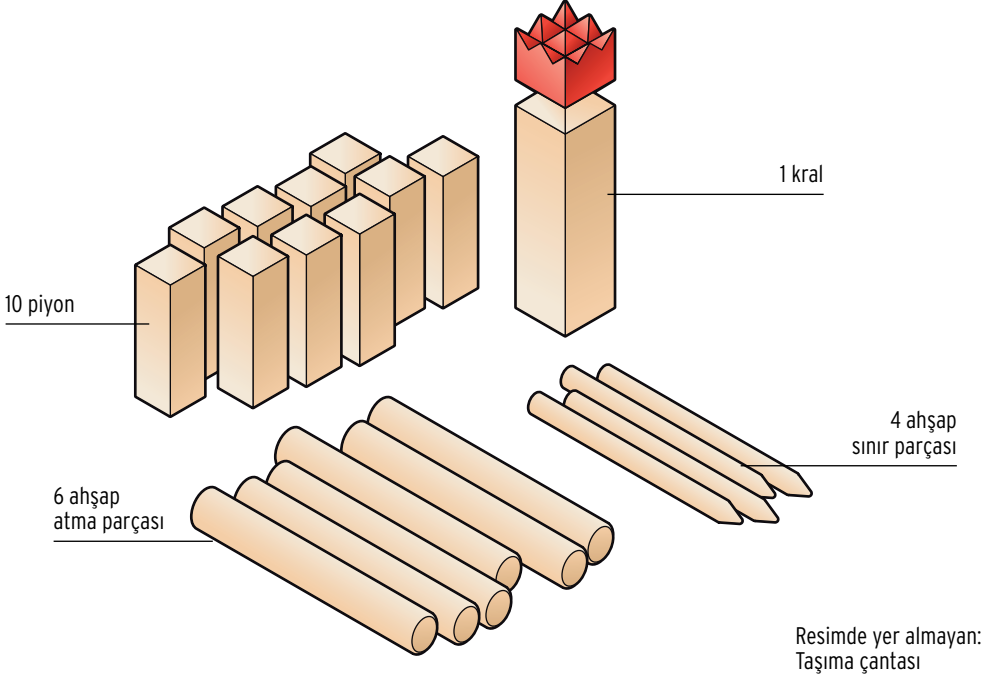
Bu sembole işaretlenmiş oyun adımları internette küçük bir film ile açıklanmıştır.

iPhone / iPad için: Gerekirse PDF dosyalarına entegre edilmiş videoları izlemek için bir uygulama indirin.

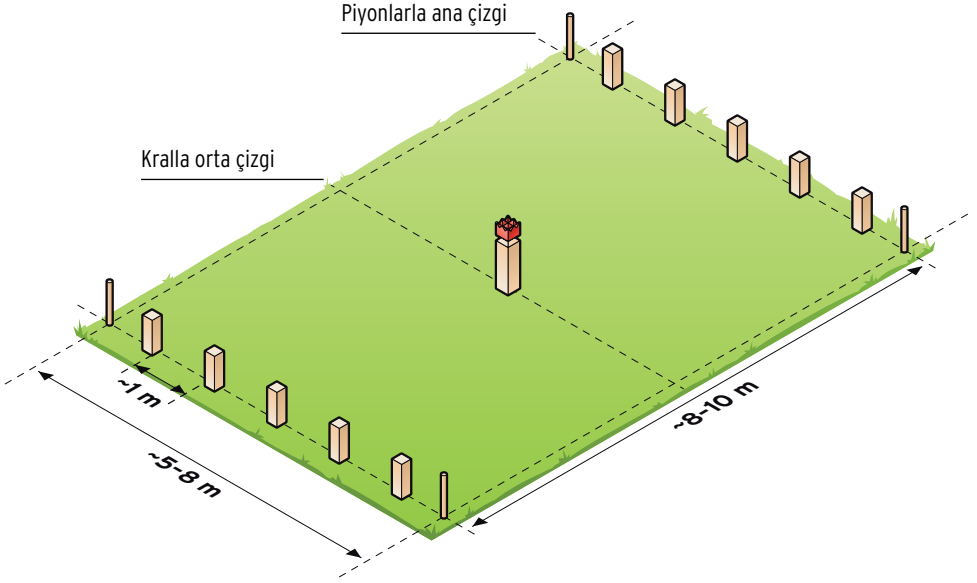


6 yaşın üzerindeki çocuklar için tavsiye edilir.

## Teslimat kapsamı

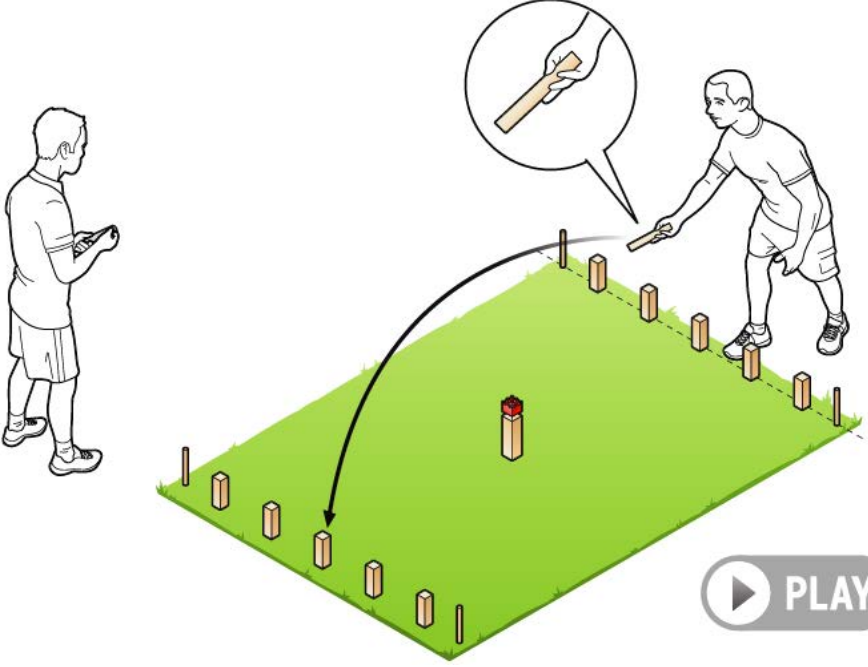


## Oyun hazırlığı



- ▷ Mümkün olduğu kadar düz ve sağlam bir zemin seçiniz. Çimler, toprak zemin son derece uygundur. Taş zemin, asfalt veya beton uygundur, ancak ahşap sınır parçaları sabitlenemez ve ahşap küpler çok hızlı yıpranır. Kum, çakıl veya kar gibi zeminlerde piyonlar çok fazla battığı ve çok zor devrilebildiği için elverişli olmaz.
- ▷ Oyun alanını 4 ahşap sınır parçasıyla yere batırmak suretiyle sınırlayınız. Büyüklük isteğe bağlıdır, ancak dikilen piyonların arasında her zaman yeteri kadar mesafe (yakl. 1 m) bırakılmasına dikkat edilmelidir. Bu şekilde yakl. 5-8 m genişlik elde edilir. İki sıra piyonun arasındaki mesafeyi oyuncuların becerilerine göre tespit edebilirsiniz. Genelde bu mesafe yakl. 8-10 m'dir.
- ▷ Ana çizgide her takım için 5 piyondan oluşan bir sıra yerleştirin.
- ▷ Kral, oyun alanının tam ortasına yerleştirilir.

## Atma tekniđi

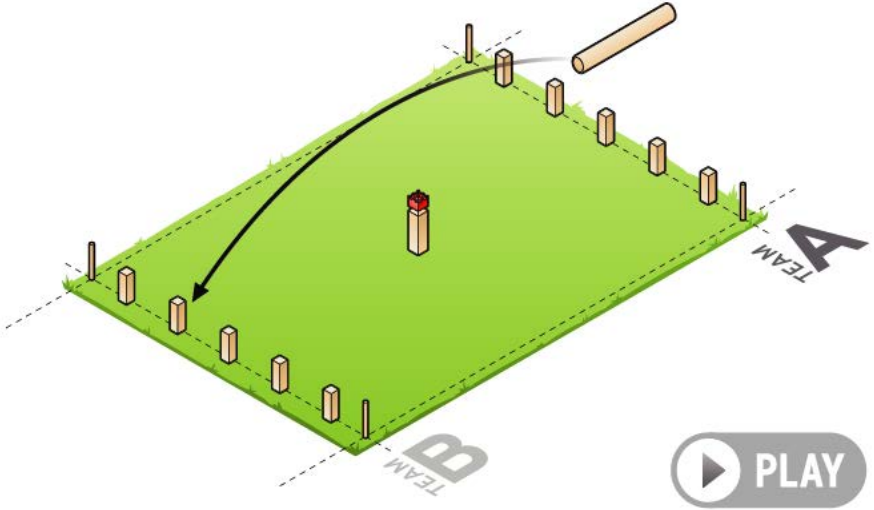


Atma paraları, u kısmından tutulmalı ve tamamen altından ve uzunlamasına tutularak atılmalıdır. Yatay ve dndrerek atılmamalıdır. Esas nemli olan hızlı veya kuvvetli atmak deđil, hedefe isabet ettirebilmektir.

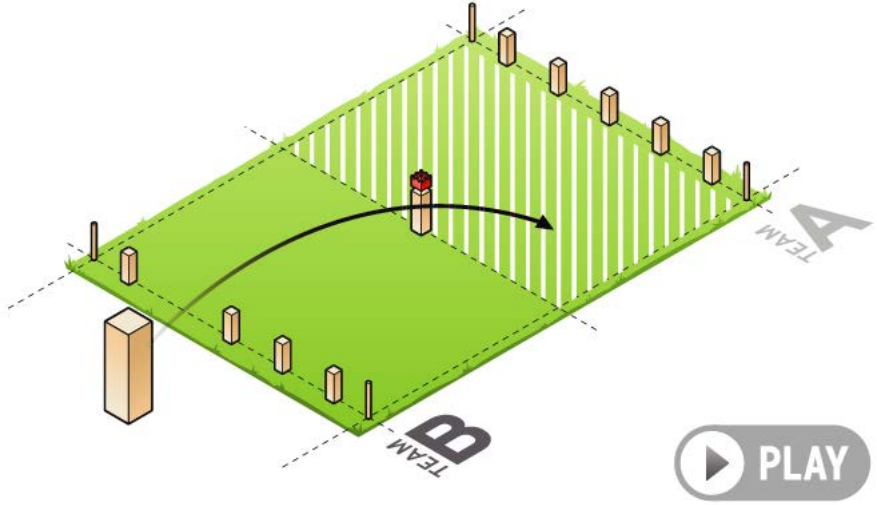


Atıř yapılan alanda herhangi biri veya evcil hayvan olmamasına dikkat ediniz! Karřı takımın oyuncularını, atılan bir aħřap parası, kiřinin darbe sonucu acı duymasına neden olabileceđinden, atıř yapılan alanın tam ortasında bulunmayacak řekilde durmaladırlar.

## Oyun akışı



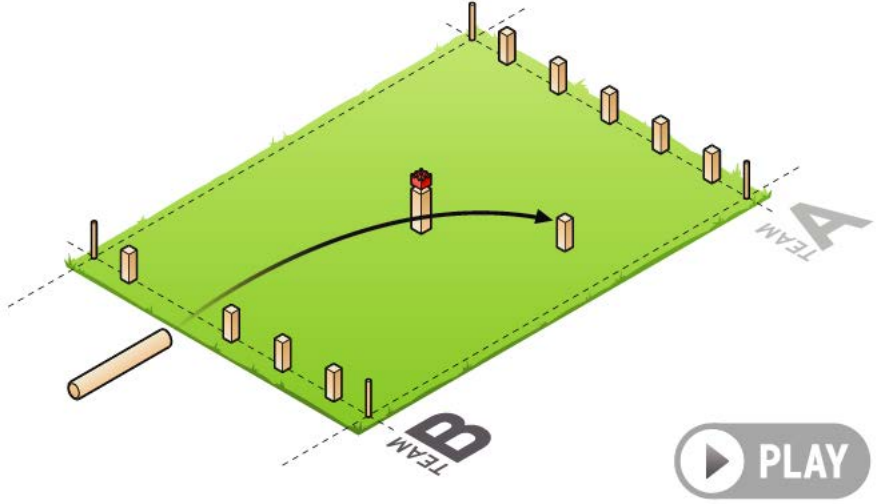
1. Takımlar kendi ana çizgilerinin arkasına geçerler. Kimin başlayabileceğini belirlemek için her takımdan bir oyuncu bir ahşap küpü, devirmeden krala mümkün olduğunca yakın atar.
2. Bizim örneğimizde kazanan A takımıdır ve A takımı oyuna başlar. Oyuncuların her biri 6 ahşap küp alır (mümkünse her oyuncu aynı sayıda) ve kendi ana çizgilerinin arkasına geçerler. Şimdi ahşap küpleri peş peşe karşı takımın piyonlarına atarlar ve bunları devirmeye çalışırlar.
3. *Durum a*): A takımı 5 ahşap küple karşı takımın 5 piyonunun hepsini devirmişse, oyuncular 6. ahşap küple krala nişan alabilirler. Kral da devrilirse A takımı kazanmıştır. Oyun sona ermiştir.  
*Durum b*): A takımı hiçbir piyonu devirmemişse, B takımı 6 atıştan sonra ahşap küpleri toplar ve şimdi sıra ondadır. Bu şekilde ilk piyon devrilene kadar atış yapma hakkı değişerek devam eder.



*Durum c):* A takımı karşı takımın bir veya daha fazla piyonunu devirmişse, bunlar saha piyonları haline gelir. B takımı, alan piyonlarını toplar ve A takımının yarı alanına atar.

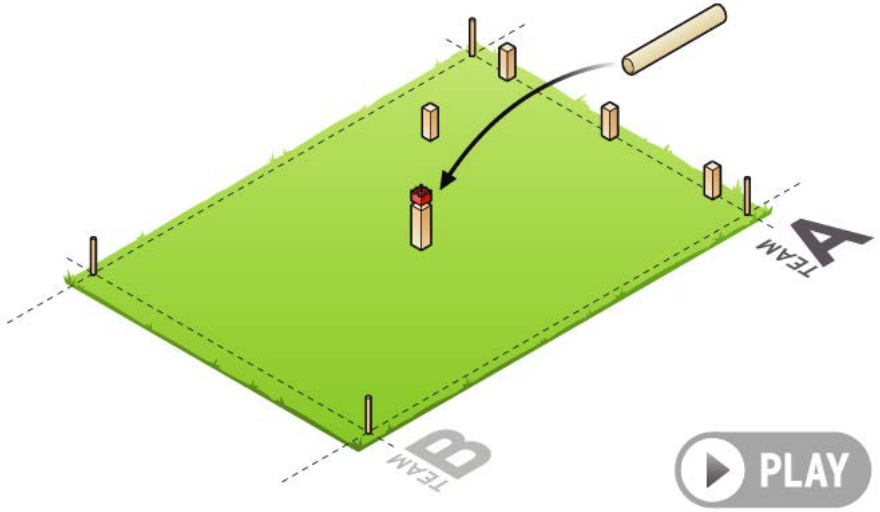
*Durum c)* gerçekleştiğinde durup düşünmek gerekir:

- Alan piyonları, A takımının kendi piyonlarını devirmeye başlamadan önce B takımını takiben ilk olarak devrilmek zorundadır. Yani alan piyonları mümkün olduğu kadar orta çizgiye atılmalıdır.
- Ancak B takımı bunlara isabet ettiremezse A takımı, krala en yakın duran alan piyonunun yüksekliğince atış yapabilir. B takımının diğer piyonlarına isabet ettirme şansı, alan piyonları orta çizgiye ne kadar yakın durursa o oranda artar.
- Karşı takımın bütün piyonları devrilmeden veya birkaç alan piyonu karşı takımın alanında duruyorken kral devrilirse oyun kaybedilir. Yani alan piyonları krala çok yakın yerleştirilmemelidir.
- Çok fazla alan piyonu atılmak zorunda kalırsa, bu durumda bunları mümkün olduğu kadar birbirlerine yakın şekilde yerleştirmeye çalışılmalıdır, böylece biraz şansla bir atışla iki ya da daha fazla alan piyonunu devirme imkanı olur.
- B takımı her bir alan piyonu başına 2 defa atış yapabilir. Bir piyon 2. atışta da karşı takımın alanına isabet etmiyorsa, A takımı, piyonları B takımının çizgisinden kendi yarı alanına atabilir. Ancak piyonlar kralın ve ahşap sınır parçalarının en az bir atma parçası uzunluğunda mesafeyle yerleştirilmiş olmalıdır.



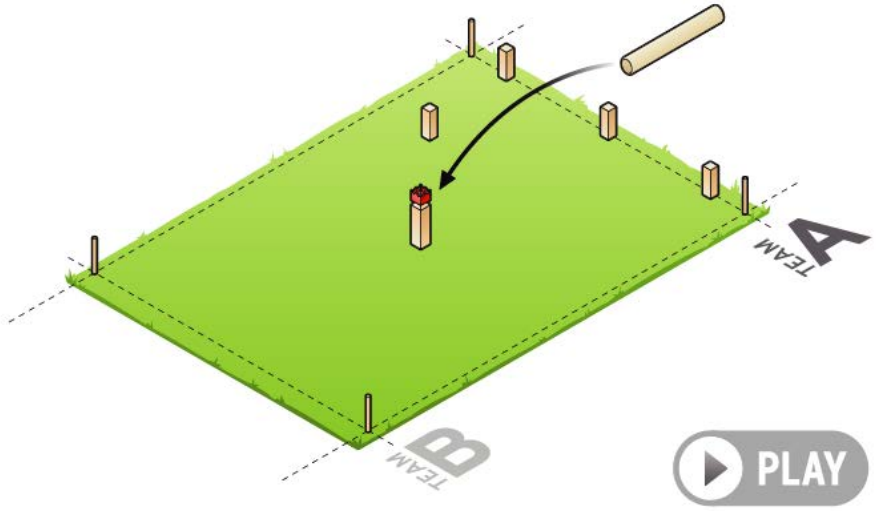
4. Atılan piyonlar, B takımı tarafından düřtüđü yerde, A takımına yakın duran boş bir yerde piyonların yerleřtirildiđi yönde yerleřtirilir. Bir sınır çizgisine düřmüş olan piyonlar, alanın en büyük kısmında duracak şekilde yere dikilmelidir.
5. řimdi B takımı ilk olarak alan piyonlarına atıř yapar. Alan piyonları düřtüđü sürece geri kalan sürede oyundan alınırlar. Bu arada yanlıřlıkla piyonlardan biri A takımının ana çizgisine gelirse o piyon yeniden yerleřtirilmelidir. Ancak bütün alan piyonları devrildikten sonra B takımı, A takımının ana çizgisindeki piyonlarına atıř yapabilir.





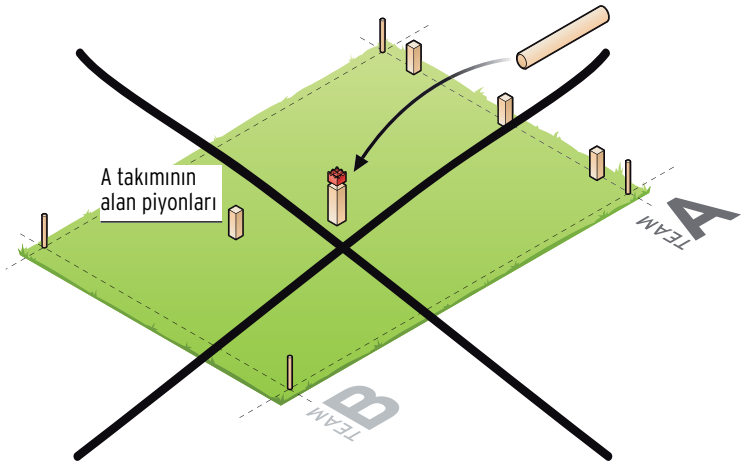
6. Şimdi A takımı, daha önce B takımı tarafından devrilmiş olan kendi piyonlarını B takımının yarı alanına atar.

B takımı, A takımının piyonlarından herhangi birini devirememişse ve A takımının alanında B takımının alan piyonları duruyorsa, A takımı, krala en yakın duran alan piyonunun yüksekliğince öne ilerleyebilir.




7. Bir takım karşı takımın bütün piyonlarını devirdiğinde - ana çizgiden itibaren - krala nişan alabilir. Kral da düşerse takım kazanır.

**i** Takımlardan biri, karşı takımın piyonları ya da kendi alan piyonları henüz duruyorken kralı devirse bu takım kaybeder.



## Güvenlik uyarıları

-  DİKKAT. 36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir. Yaralanma tehlikesi vardır!
- Çocukları ambalaj malzemesinden uzak tutun. Aksi takdirde boğulma tehlikesi vardır!
- Bu oyunu açık havada ve oyun çevresinde yeterince yer olan bir alanda oynayınız. Diğer kişileri, özellikle küçük çocukları oyun alanından uzakta tutunuz.
- Doğrudan atış alanında durmayınız. Kendi oyuncularınızı da bu alandan uzak tutunuz.
- Ahşap küpler sadece alt tarafından tutularak atılabilir. Çok hızlı ve çok güçlü bir biçimde atmayınız. Asla insanları veya hayvanları hedef almayınız.
- Her kullanımdan sonra ahşapları, kıymık veya diğer hasarlar bakımından düzenli olarak kontrol ediniz. Bir sonraki kullanımdan önce uygun zımpara kağıdı ile kıymıkları gideriniz ve eğrilikleri, çukurlukları veya keskin kenarları zımparalayınız.

---

## İmha etme

Ürün ve ambalajı, tekrar kullanılabilen değerli malzemelerden üretilmiştir. Tekrar kullanım sayesinde atıklar azalır ve çevre korunur.

**Ambalajı ve ürünü** malzeme türüne göre imha edin. Bunun için bölgenizdeki kağıt, mukavva ve hafif ambalaj toplama merkezlerinin sunduğu imkanlardan faydalanabilirsiniz.

---

**Ürün numarası: TR 314 444**

Tchibo için özel olarak üretilmiştir:  
Tchibo GmbH, Überseering 18,  
22297 Hamburg, Germany  
[www.tchibo.com.tr](http://www.tchibo.com.tr)

