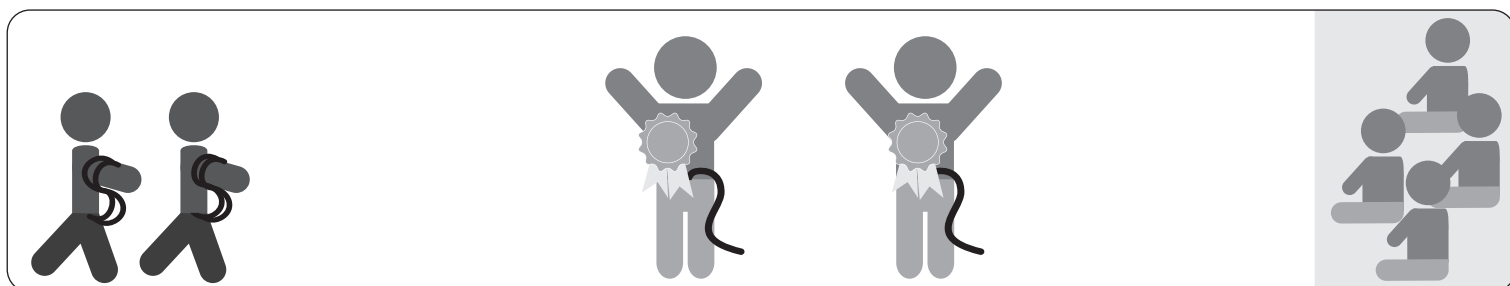
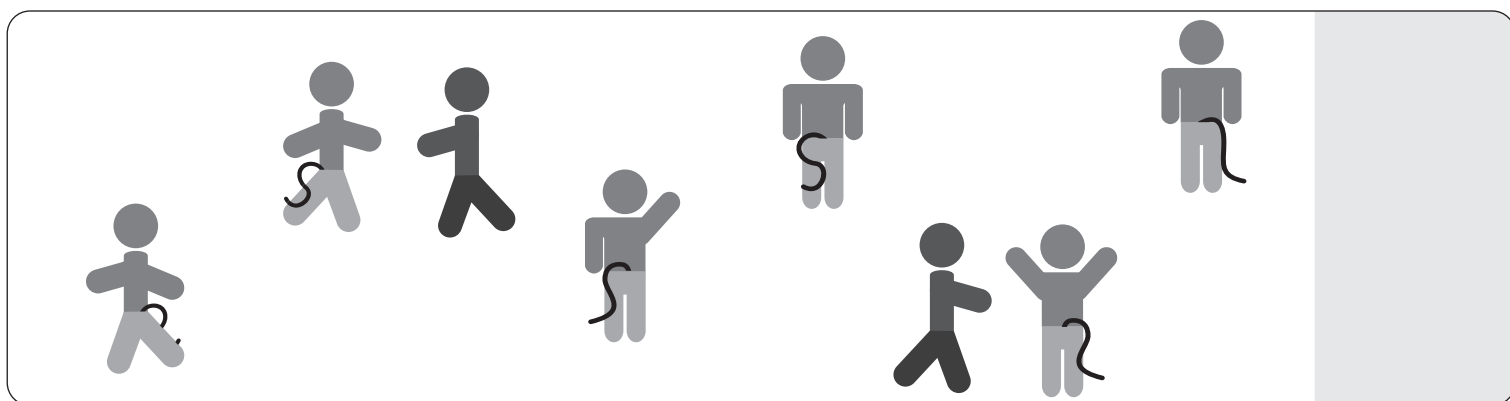
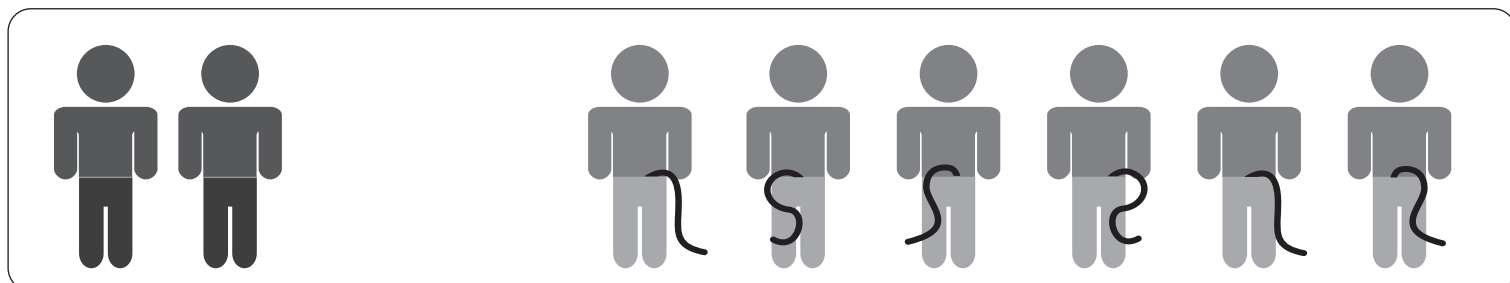
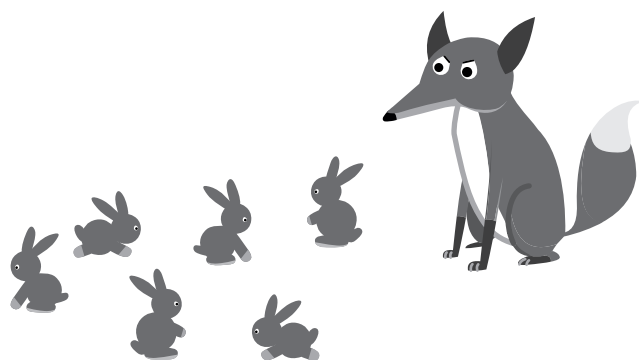


Acchiappa il codino

Un gioco avvincente di cattura degli animali.

Piccoli coniglietti vengono cacciati dalla volpe. La volpe deve raccogliere i codini dei coniglietti. Gli ultimi due conigli che riescono a tenersi il codino sono i vincitori e possono essere le volpi nel prossimo gioco.



Corda per saltare «Rana»



Corda per saltare



Corda per saltare «Alba»



Corda per saltare «Animali»

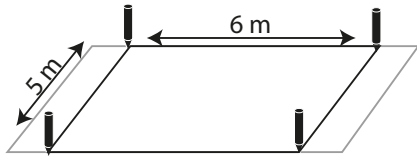


Corde adeguate anche qui da noi

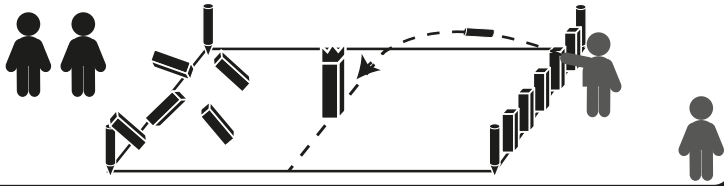


Varianti del gioco Kubb

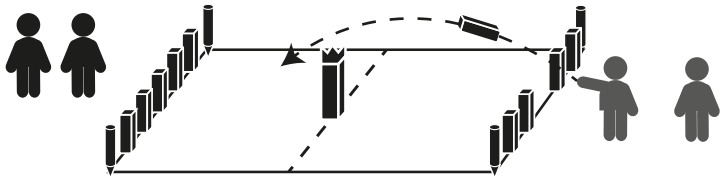
Riduzione del campo da gioco. La variante più semplice è quella di restringere il campo da gioco oppure una restrizione del Kubb di base per accorciare la durata del gioco.



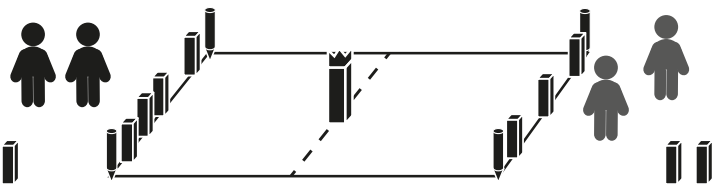
Il lancio d'oro al Re. Indipendentemente al numero di legni da tiro in possesso di un team, il lancio al Re può essere eseguito solo da un unico giocatore. I lanci rimanenti sono nulli per questo giro.



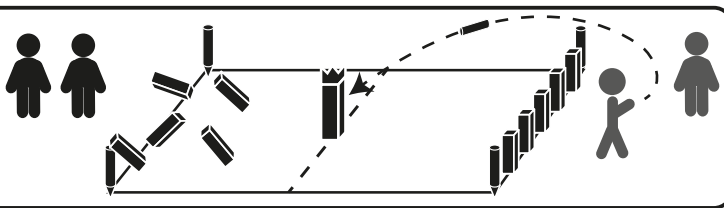
Kubb difficile. Per rendere il gioco più difficile, un team deve togliere il proprio legno da tiro dal Kubb di base e lanciarlo nel campo avversario.



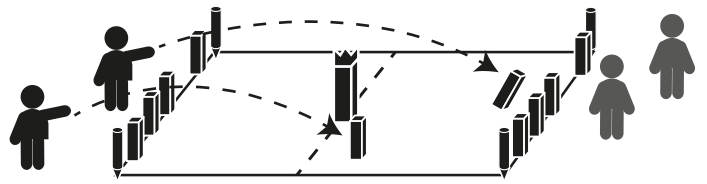
Espulsione. I Kubb di base abbattuti vanno tolti direttamente dal gioco. Non saranno più lanciati nel campo avversario. In questo modo il tempo di gioco si accorcia notevolmente e si dà la possibilità ai giocatori novelli di allenare la tecnica di lancio.



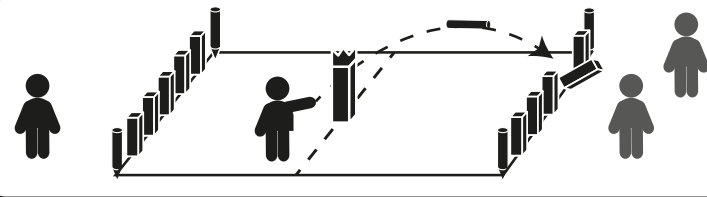
Lancio gamba. Per rendere il gioco ancora più grintoso ce ne una variante che richiede che il lancio al Re venga eseguito con la schiena rivolta al campo, lanciando il legno tra le gambe.



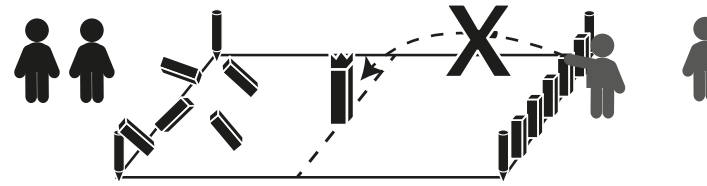
Rotazione Kubb. L'inserimento dei Kubb da campo deve avvenire a turno tramite tutti i giocatori in un tiro e non da un unico giocatore.



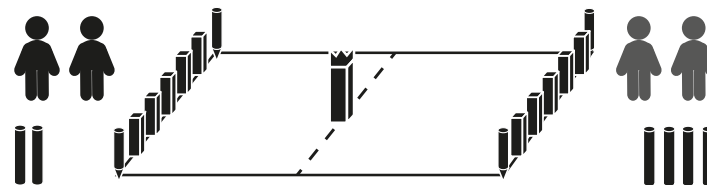
Lancio da bambino. Se ci sono anche bambini piccoli (dai 3 ai 5 anni) si può dare a loro il permesso di avvicinarsi una mezza lunghezza da lancio o generalmente di lanciare dalla linea di mezzo.



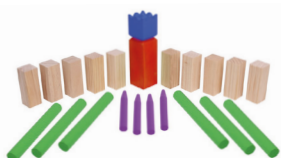
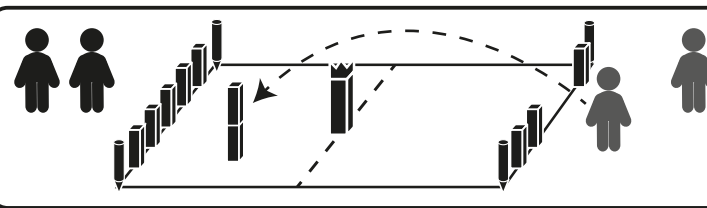
Game. Perfect-Game non è permesso. Cioè, se un team colpisce tramite i 5 legni da tiro i 5 Kubb di base con un unico colpo non è permesso di colpire subito il Re. Il sesto lancio decade.



Partenza ridotta. Il team che parte comincia con 2 legna da lancio. L'altro team gioca invece con 4 legna, dopodiché si continua normalmente con 6 legna. In questo modo si riduce il vantaggio del team che ha cominciato e si evita il Perfect-Game.



Costruzione torre/muro. Bisogna cercare di colpire Kubb da campo lanciati precedentemente tramite il lancio con nuovi Kubb. Se si riesce, i Kubb possono essere accattastati oppure messi uno accanto all'altro. Il posto per il muro o la torre possono essere o il punto d'incontro dei primi due Kubb oppure il punto dove si trovava il primo Kubb dopo il lancio.



Gioco vichinghi
«Kubb Colorato»



Gioco dei vichinghi Kubb
«Arthur»



I giochi Kubb anche qui da noi

