

RLIF's mesterskab i KONGESPIL

Regler:

Egentlig er kongespil meget enkelt. Det handler blot om at vælte modstandernes kubber for til sidst at vælte kongen. Alligevel er der mange faktorer at være uenige om!

Kongen er placeret på banens midte, mens kubberne er fordelt på hvert holds baglinje med nogenlunde samme afstand imellem dem – 5 kubber til hvert hold.

I kan maks. være 6 personer på hvert hold.

Ingen overhåndskast!



Tiden pr. spil er max 20 min. Derefter har det hold, som har væltet flest kubber vundet.

Spillets start og forløb

- For at afgøre hvilket hold, der starter, kaster hver spiller en pind mod kongen uden at ramme den. Det hold, der kommer tættest på, har retten til at starte spillet.

Eksempel på spillets forløb (Hold 1 og Hold 2):

- Hold 1 kaster kastepinde mod Hold 2's kubber. Hvis der væltes 1 eller flere kubber, skal de kastes af Hold 2 over på Hold 1's bane halvdel.
- Herfra er det Hold 2's opgave at vælte kubberne de lige har kastet over på Hold 1's banehalvdel, og hvis det ikke lykkes, må Hold 1 gå frem til kubberne midt på banen, når det bliver deres tur igen. Hvis det lykkes at vælte dem er disse kubber ude af spillet, og der forsøges nu at ramme kubberne på baglinjen, hvis holdet har flere kastepinde tilbage.
- Sådan fortsætter spillet, indtil Hold 1 eller Hold 2 har væltet alle modstanderens kubber og blot mangler at vælte kongen i midten.

Få det sidste ord:

Der er mange faktorer, der giver anledning til diskussioner. Vi har samlet de officielle regler lige her, så du lynhurtigt kan slå op i dem og få det sidste ord.

- Hvis en væltet kubb kastes bag baglinjen, uden for sidelinjerne eller på holdets egen banehalvdel, må der kastes om. Holdet har altid 2 forsøg til at få kubben til at lande korrekt, ellers må modstanderholdet vælge en placering.
- Hvis kongen ved en fejl væltes før tid, har holdet der rammer kongen tabt.
- Når alle kubber er væltet, og jeres hold endelig kan gå efter kongen, skal alle kast mod kongen foregå bag jeres baglinje - uanset om der står eller ligger kubber på jeres banehalvdel banen.
- Hvis en kubb vælter, men rejser sig igen, tælles den stadig som væltet.
- Man må ikke gå efter kubber på modstanderens baglinje, før eventuelle kubber midt op modstanderens bane er væltet.

