



Vivere Ltd.
USA
www.vivereltd.com
customerservice@vivereltd.com
Tel: 877 836 0986

Canada
www.vivereltd.ca
customerserviceCAD@vivereltd.com
Tel: 519 836 0986

TERMES, CONDITIONS et GARANTIE

Garantie limitée d'un an

Vivere Ltd. ("Vivere") garantit que pendant une période d'un (1) an à compter de la date d'achat au détail d'origine, ce produit sera exempt de défauts de matériaux et de fabrication. Vivere, à sa discrétion, réparera ou remplacera ce produit ou tout composant du produit jugé défectueux pendant la période de garantie. Le remplacement sera effectué avec un produit ou un composant neuf ou remis à neuf. Si le produit n'est plus disponible, le remplacement pourra être effectué par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Ceci est votre garantie exclusive.

Cette garantie est valable pour l'acheteur au détail d'origine à compter de la date d'achat au détail initial et n'est pas transférable. Conservez le ticket de caisse original. Une preuve d'achat est requise pour obtenir l'exécution de la garantie. Les détaillants vendant des produits Vivere n'ont pas le droit d'altérer, de modifier ou de changer de quelque manière que ce soit les termes et conditions de cette garantie.

Ce que cette garantie ne couvre pas

Cette garantie ne couvre pas la décoloration du produit, les dommages causés par la moisissure, la moisissure ou toute autre source externe. Elle ne couvre pas l'usure normale des pièces, ni les dommages résultant de l'un des éléments suivants : utilisation négligente ou mauvaise utilisation du produit, utilisation commerciale du produit, utilisation contraire aux instructions de montage, réparation ou modification par quiconque sauf si le service a été autorisé par Vivere. De plus, la garantie contre les dommages ne couvre pas les cas de force majeure, tels que : incendie, inondation, ouragans, tornades et toute forme de précipitation : (c.-à-d. pluie, neige, grêle). La garantie est annulée si des dommages au produit résultent de l'utilisation d'une pièce autre qu'une pièce d'origine Vivere.

Comment obtenir un service de garantie

Votre produit doit être sous garantie afin d'obtenir le service de garantie.

Si votre produit est défectueux et se trouve dans votre période de garantie, appelez-nous au :

(1) 877 836 0986 ou envoyez-nous un e-mail à : customerservice@vivereltd.com afin de recevoir une autorisation de retour.

Ne retournez pas le produit à Vivere sans autorisation. Vous serez invité à attacher une étiquette au produit qui comprend votre nom, votre adresse, votre numéro de téléphone portable et la description du problème. Joignez une copie du reçu de vente original. Emballez soigneusement le produit et envoyez-le assuré par le transporteur de votre choix, port payé, à l'adresse de l'entrepôt indiquée par l'équipe Vivere.

Pour les produits achetés aux
USA, contactez :
customerservice@vivereltd.com

Pour les produits achetés au
CANADA, contactez :
customerserviceCAD@vivereltd.com

1. **Prendre des photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Joindre la preuve d'achat:** Prenez des photos du ou des produit(s)/pièce(s) défectueux(s), illustrant clairement la zone problématique pour étayer votre réclamation.
3. **Soumettre par e-mail:** Envoyez votre réclamation par e-mail à customerservice@vivereltd.com
4. **Réponse:** Un représentant de Vivere correspondra avec vous pour résoudre votre réclamation le plus rapidement possible.

Merci de votre intérêt pour nos produits et nous espérons que Vivere pourra inspirer votre vie en plein air.

Chaleureuses salutations,

L'équipe de Vivere



VIVERE®

REGLAS OFICIALES Y
MANUAL DEL PRODUCTO

OFFICIAL RULES &
PRODUCT MANUAL

RÈGLEMENT OFFICIEL ET
MANUEL DU PRODUIT

KUBB

EDICIÓN DE TORNEO

TOURNAMENT EDITION

ÉDITION TOURNOI

IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY
IMPORTANTE, CONSERVAR PARA FUTURAS REFERENCIAS: LEER CON DETENIMIENTO
IMPORTANT, À CONSERVER POUR RÉFÉRENCE FUTURE : À LIRE ATTENTIVEMENT



2-4



8+

OG-KUBB.2024.NA

Vivere Ltd./Ltée. Guelph, Ontario, Canada N1H 6J4
1 (877) 836-0986 • www.vivereltd.com



Vivere Ltd.
USA
www.vivereltd.com
customerservice@vivereltd.com
Tel: 877 836 0986

Canada
www.vivereltd.ca
customerserviceCAD@vivereltd.com
Tel: 519 836 0986

TÉRMINOS, CONDICIONES y GARANTÍA

Garantía limitada de un año

Vivere Ltd. ("Vivere") garantiza que durante un período de un (1) año a partir de la fecha de compra minorista original, este producto estará libre de defectos de material y mano de obra. Vivere, a su elección, reparará o reemplazará este producto o cualquier componente del producto que se encuentre defectuoso durante el período de garantía. El reemplazo se realizará con un producto o componente nuevo o remanufacturado. Si el producto ya no está disponible, se puede hacer el reemplazo con un producto similar de igual o mayor valor. Esta es su garantía exclusiva.

Esta garantía es válida para el comprador minorista original desde la fecha de la compra minorista inicial y no es transferible. Conserve el recibo de compra original. Se requiere comprobante de compra para obtener el cumplimiento de la garantía. Los minoristas que venden productos Vivere no tienen derecho a alterar, modificar o cambiar de ninguna manera los términos y condiciones de esta garantía.

Qué no cubre esta garantía

Esta garantía no cubre la decoloración del producto, daños causados por hongos, moho o cualquier fuente externa. No cubre el desgaste normal de las piezas ni los daños resultantes de cualquiera de los siguientes: uso negligente o mal uso del producto, uso comercial del producto, uso contrario a las instrucciones de montaje, reparación o alteración por parte de cualquier persona a menos que el servicio haya sido autorizado por Vivere. Además, la garantía por daños no cubre actos de Dios, tales como: incendios, inundaciones, huracanes, tornados y cualquier forma de precipitación: (es decir, lluvia, nieve, granizo). La garantía quedará anulada si el producto se daña como resultado del uso de una pieza que no sea una pieza genuina de Vivere.

Cómo obtener el servicio de garantía

Su producto debe estar bajo garantía para obtener el servicio de garantía.

Si su producto es defectuoso y está dentro del período de garantía, llámenos al (1) 877 836 0986 o envíenos un correo electrónico a: customerservice@vivereltd.com para recibir una autorización de devolución.

No devuelva el producto a Vivere sin autorización. Se le indicará que adjunte una etiqueta al producto que incluya su nombre, dirección, número de teléfono móvil y descripción del problema. Incluya una copia del recibo de compra original. Embale cuidadosamente el producto y envíelo asegurado por el transportista de su elección prepago a la dirección del almacén según lo indique el Equipo Vivere.

Para productos comprados en
USA comuníquese con:
customerservice@vivereltd.com

Para productos comprados en
CANADÁ, comuníquese con:
customerserviceCAD@vivereltd.com

1. **Tomar fotos:** Tome fotografías de los productos/piezas defectuosos, que ilustren claramente el área del problema para respaldar su reclamo.
2. **Adjuntar comprobante de compra:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along with your full address, phone number, and a description of the issue.
3. **Enviar por correo electrónico:** Envíe su reclamo por correo electrónico a customerservice@vivereltd.com
4. **Respuesta:** Un representante de Vivere se comunicará con usted para resolver su reclamo lo más rápido posible.

Gracias por su interés en nuestros productos y esperamos que Vivere pueda inspirar su vida al aire libre.
El más cálido saludo,

El equipo Vivere



Vivere Ltd.
USA
 www.vivere ltd.com
 customerservice@vivere ltd.com
 Tel: 877 836 0986

Canada
 www.vivere ltd.ca
 customerserviceCAD@vivere ltd.com
 Tel: 519 836 0986

TERMS, CONDITIONS, and WARRANTY

Limited One Year Warranty

Vivere Ltd. ("Vivere") warrants that for a period of one (1) year from the date of original retail purchase, this product will be free from defects in material and workmanship. Vivere, at its option, will repair or replace this product or any component of the product found to be defective during the warranty period. Replacement will be made with a new or remanufactured product or component. If the product is no longer available, replacement may be made with a similar product of equal or greater value. This is your exclusive warranty.

This warranty is valid for the original retail purchaser from the date of initial retail purchase and is not transferable. Keep the original sales receipt. Proof of purchase is required to obtain warranty performance. Retailers selling Vivere products do not have the right to alter, modify or in any way change the terms and conditions of this warranty.

What This Warranty Does Not Cover

This warranty does not cover discoloration of product, damaged caused by mildew, mold or any external source. It does not cover normal wear of parts, or damage resulting from any of the following: negligent use of misuse of the product, commercial use of the product, use contrary to the assembly instructions, repair or alteration by anyone unless the service was authorized by Vivere. Further, the damage warranty does not cover acts of God, such as: fire, flood, hurricanes, tornadoes and any form of precipitation: (i.e., rain, snow, hail). Warranty void if damage to the product results from the use of a part other than a genuine Vivere part.

How to Obtain Warranty Service

Your product must be under warranty in order to obtain warranty service. If your product is defective and is within your warranty period, call us at (1) 877 836 0986 or email us at: customerservice@vivere ltd.com in order to receive a return authorization. Do not return product to Vivere without authorization. You will be directed to attach a tag to the product that includes your name, address, mobile telephone number and description of the problem. Include a copy of the original sales receipt. Carefully package the product and send insured by carrier of your choice prepaid to the warehouse address as directed by the Vivere Team.

For Products Purchased in
USA contact:
 customerservice@vivere ltd.com

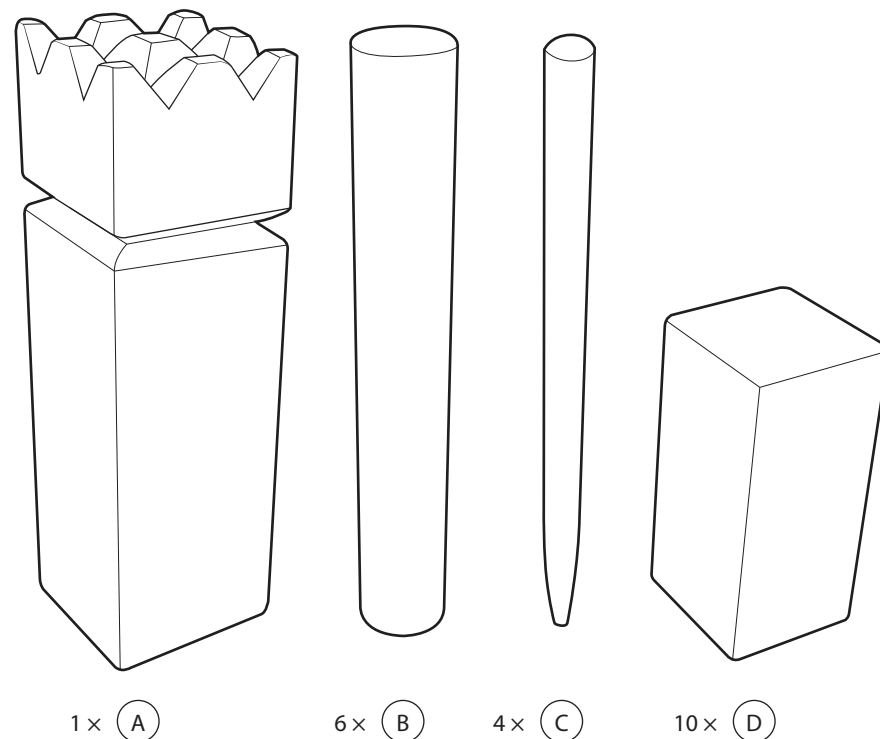
For Products Purchased in
CANADA contact:
 customerserviceCAD@vivere ltd.com

1. **Take Photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Attach Proof of Purchase:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along with your full address, phone number, and a description of the issue.
3. **Submit via Email:** Email your claim to customerservice@vivere ltd.com
4. **Response:** A Vivere representative will correspond with you to resolve your claim as quickly as possible.

Thank-you for you interest in our products and we hope Vivere can inspire your outdoor living.
 Warmest Regards,

The Vivere Team

INCLUDED PIECES | PIEZAS INCLUIDAS | PIÈCES INCLUSES



Ensure all parts are accounted for before proceeding with assembly and game play.
 All pieces are made in accordance with official Kubb tournament dimensions and specifications.

Asegúrese de tener en cuenta todas las piezas antes de proceder con el ensamblaje y el juego.
 Todas las piezas se fabrican de acuerdo con las dimensiones y especificaciones oficiales del torneo de Kubb.

Assurez-vous que toutes les pièces sont prises en compte avant de procéder à l'assemblage et au jeu.
 Toutes les pièces sont fabriquées conformément aux dimensions et spécifications officielles du tournoi de Kubb.

PLAYING DIRECTIONS

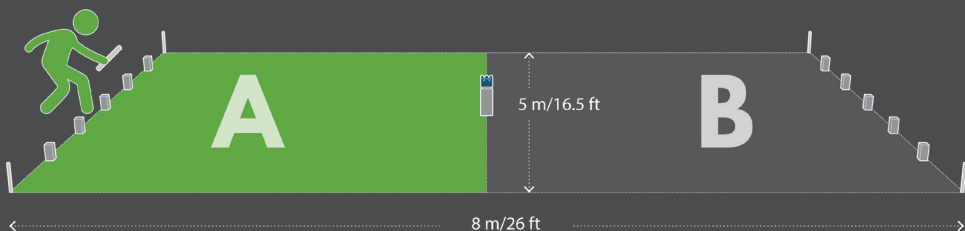
KUBB RULES:

Kubb is a game played with 2-4 players divided into two teams. The goal of the game is to knock over all the opposing team's Kubb pieces, followed by the King Kubb piece.

This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. All players must be over 8 years of age, improper use of the game or its components may result in injury or damage to the players, the game, or other nearby items.

SET UP:

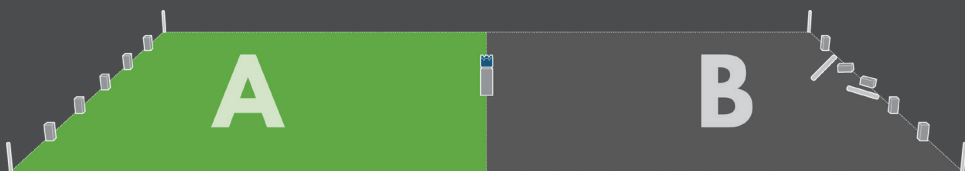
Mark the corners of the playing pitch using the 4 provided stakes. The playing pitch should be 8m long by 5m wide (26 x 16.5ft), divided into two sides measuring 4m x 5m (13 x 16.5ft). The 5 Kubb pieces are set along the baseline of each side, spaced evenly between the stakes, with the King Kubb placed on the center of the pitch.



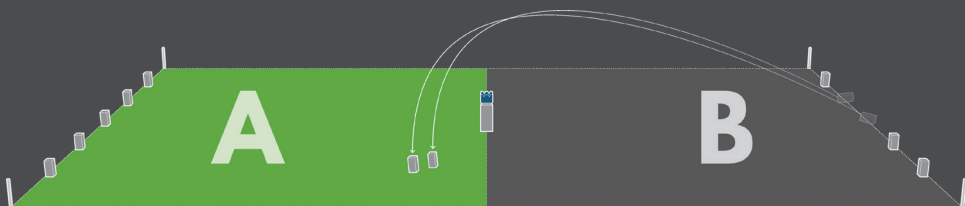
HOW TO PLAY:

To determine the starting team, both teams stand behind a set of Kubb pieces and toss one baton toward the King Kubb. The team with the closest baton to the King Kubb throws first and can determine which side they wish to play from.

Team A begins game play, standing behind the base line, throwing their 2 batons one at a time, aiming to topple over as many of team B's Kubb pieces as they can. *Batons must always be thrown underhand, any sideways, horizontal or helicopter tosses are considered illegal and do not count as throws.*



Once Team A has finished their throws, Team B tosses any of their toppled Kubbs into Team A's field (across the middle line); this move is called an **inkast**. Team B must stand behind their baseline to inkast. When these Kubbs have come to rest within the boundaries of the game, Team A sets the thrown Kubbs upright in the location where they landed – these are now called "**field**" Kubbs.

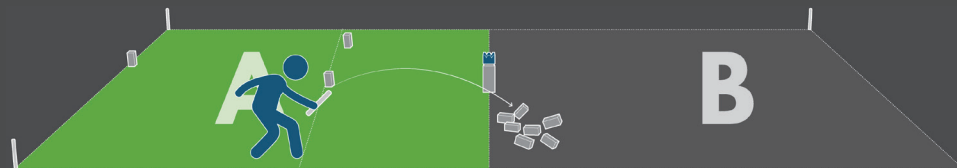


If, during inkast, the team throws their Kubb completely out of bounds, they are permitted 1 re-throw. If any kubbs are tossed out of bounds a second time, the opposing team decides the placement of the Kubb within their field. In this case, the kubb must be at least one baton length from the King Kubb or any corner of the pitch.

Une fois que l'équipe B a effectué son tour, l'équipe A doit réaliser l'inkast de ses Kubbs renversés dans le champ de l'équipe B, avant de commencer leur deuxième tour de jeu.

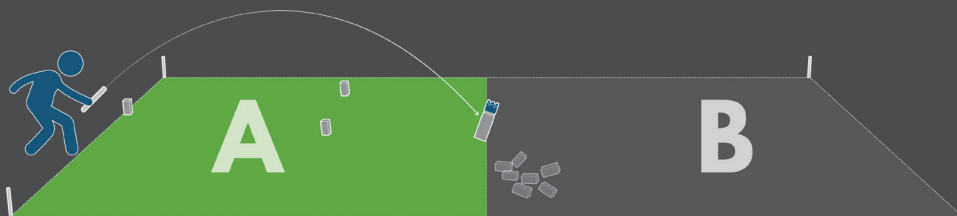
Maintenant que le jeu est pleinement en cours, les deux équipes peuvent utiliser les 6 bâtons pendant leur tour de jeu.

Les Kubbs du champ doivent toujours être renversés avant les Kubbs de la ligne de base tout au long du jeu. Si l'équipe adverse ne renverse pas tous les Kubbs du champ pendant son tour, l'équipe suivante peut avancer pour attaquer (lancer leurs bâtons) depuis une ligne d'avantage temporaire alignée avec le Kubb de champ le plus proche restant.



Une fois que tous les Kubbs du champ et de la ligne de base ont été renversés, l'équipe en jeu peut alors viser à renverser le King Kubb. La première équipe à renverser tous les Kubbs et le King Kubb est déclarée gagnante du jeu. *Tous les tirs dirigés vers le King Kubb doivent être effectués depuis derrière la limite de la ligne de base.*

Si à un moment donné pendant le jeu une équipe renverse le King Kubb avant de renverser ses Kubbs du champ ou de la ligne de base, elle perd le jeu et le jeu se termine.



Les parties sont souvent jouées dans un format au meilleur des 3. La première équipe à remporter la majorité des parties est déclarée gagnante du jeu de Kubb.

EXIGENCES DE SÉCURITÉ:

Avant de jouer à Kubb, lisez tous les avertissements et règles pour garantir un jeu sûr et agréable. S'il est joué, stocké et utilisé comme prévu, ce jeu offrira une jouabilité à vie.

- Ne lancez pas les quilles, les matraques ou les pièces de jeu à moins de les lancer vers les pièces prévues pendant le jeu. Des blessures à vous-même ou à d'autres peuvent survenir si les pièces sont mal utilisées
- Ne grimpez pas, ne vous tenez pas debout et ne mettez pas votre poids sur les composants du jeu. Toute mauvaise utilisation des pièces peut entraîner des blessures ou des dommages au jeu et/ou à ses joueurs.
- Tous les enfants doivent être surveillés pendant le jeu. Ne laissez pas les enfants sans surveillance
- Conserver le produit hors de portée des jeunes enfants
- Tous les joueurs sont responsables de garantir que le jeu Kubb se joue en toute sécurité.

INSTRUCTIONS DE STOCKAGE ET D'ENTRETIEN :

Le jeu Kubb est fabriqué à partir de matériaux haut de gamme conçus pour offrir des années d'utilisation et est fabriqué en bois de pin certifié FSC. Ce jeu n'est pas résistant aux intempéries.

Comme pour tout matériau naturel, il faut s'attendre à une certaine flexion lors de l'utilisation ou à un vieillissement supplémentaire. Lorsqu'il n'est pas utilisé, le jeu Kubb doit être rentré à l'intérieur et stocké dans un endroit frais et sec. Utilisez toujours le sac de transport fourni avec le jeu pour ranger vos pièces Kubb. Ce jeu ne doit pas être laissé à l'extérieur par mauvais temps ni exposé aux éléments pendant une période prolongée. Une exposition excessive au soleil et à la pluie peut endommager le jeu et détériorer les matériaux. Gardez vos morceaux de bois propres et secs.

Nettoyer avec un chiffon humide avec de l'eau froide et du savon liquide doux. N'utilisez jamais de marqueurs ou d'abrasifs pour nettoyer le produit. Laisser sécher avant utilisation.

LES INSTRUCTIONS DE JEU

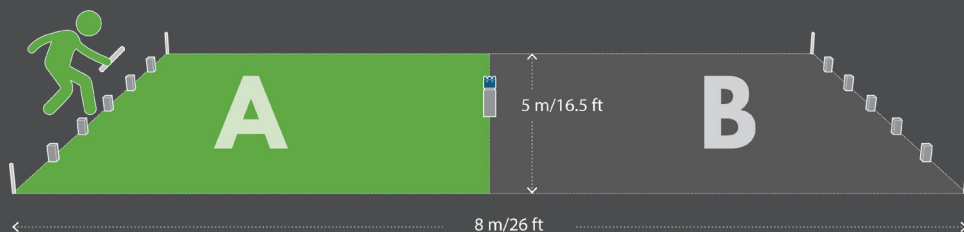
RÈGLES DU KUBB:

Kubb est un jeu joué avec 2 à 4 joueurs répartis en deux équipes. L'objectif du jeu est de renverser toutes les pièces Kubb de l'équipe adverse, suivies par la pièce King Kubb.

Ce n'est pas un jouet pour enfants. La supervision d'un adulte est nécessaire pour les enfants qui jouent à ce jeu. Tous les joueurs doivent avoir plus de 8 ans; une utilisation incorrecte du jeu ou de ses composants peut entraîner des blessures ou des dommages pour les joueurs, le jeu ou d'autres objets à proximité.

CONFIGURATION:

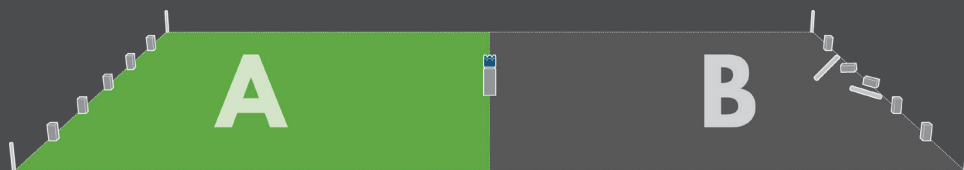
Marquez les coins du terrain de jeu en utilisant les 4 piquets fournis. Le terrain de jeu doit mesurer 8 mètres de long sur 5 mètres de large (26 x 16,5 pieds), divisé en deux côtés de 4 mètres sur 5 mètres (13 x 16,5 pieds). Les 5 pièces de Kubb sont disposées le long de la ligne de base de chaque côté, espacées uniformément entre les piquets, avec le King Kubb placé au centre du terrain.



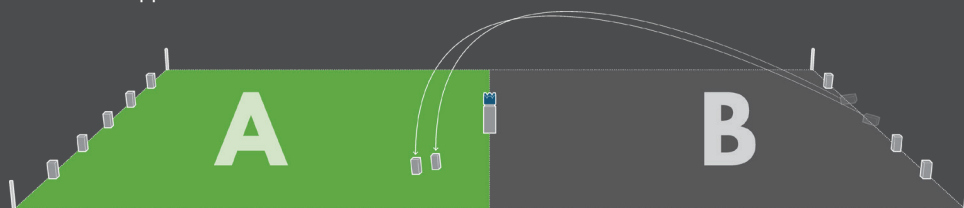
COMMENT JOUER:

Pour déterminer l'équipe qui commence, les deux équipes se tiennent derrière un ensemble de pièces de Kubb et lancent un bâton vers le King Kubb. L'équipe avec le bâton le plus proche du King lance en premier et peut choisir le côté depuis lequel elle souhaite jouer.

L'équipe A commence le jeu, se tenant derrière la ligne de base, en lançant leurs 2 bâtons un à un, cherchant à renverser autant de pièces Kubb de l'équipe B que possible. *Les bâtons doivent toujours être lancés en dessous de la main; tout lancer de côté, horizontal ou en hélicoptère est considéré comme illégal et ne compte pas comme un lancer valide.*



Une fois que l'équipe A a terminé ses lancers, l'équipe B lance n'importe lequel de ses Kubbs renversés dans le terrain de l'équipe A (à travers la ligne médiane); ce mouvement s'appelle un **inkast**. L'équipe B doit se tenir derrière sa ligne de base pour lancer l'encre. Lorsque ces Kubbs se sont immobilisés dans les limites du jeu, l'équipe A remet les Kubbs lancés à la verticale à l'endroit où ils ont atterri – ils sont désormais appelés Kubbs de **terrain**.



Si, pendant l'inkast, l'équipe lance son Kubb complètement hors des limites, elle est autorisée à un relancer. Si des Kubbs sont jetés hors des limites une deuxième fois, l'équipe adverse décide de l'emplacement du Kubb dans son champ. Dans ce cas, le Kubb doit être d'au moins une longueur de bâton du King Kubb ou de n'importe quel coin du terrain.

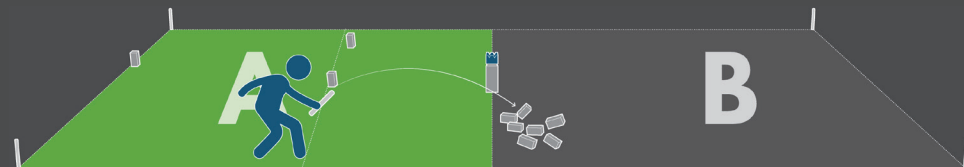
L'équipe B a maintenant l'opportunité d'attaquer les Kubbs de l'équipe A en utilisant 4 bâtons. Ils doivent viser d'abord les Kubbs du champ avant de viser les Kubbs de la ligne de base. Tout Kubb de la ligne de base renversé avant les Kubbs du champ est redressé et n'est pas considéré comme renversé.

Team B now has the opportunity to attack Team A's Kubbs using 4 batons. They must aim for the field Kubb pieces first before aiming for the baseline Kubbs. Any baseline Kubbs toppled before the in-field Kubbs are put upright and are not considered toppled.

Once Team B has performed their turn, Team A must inkast their toppled Kubbs into Team B's field, before they begin their second round of play.

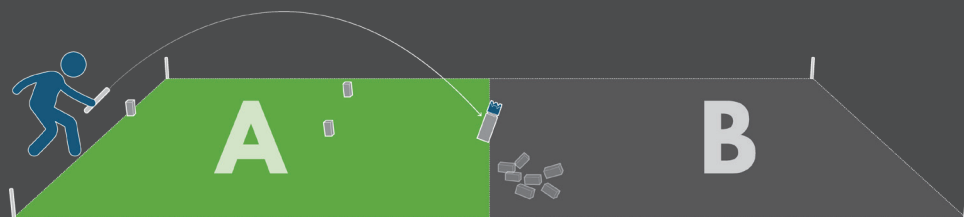
Now that game play is fully underway both teams may use all 6 batons during their round of play.

Field kubbs must always be toppled before any baseline Kubbs throughout all game play. If the opposing team does not knock over all in-field kubbs during their turn, the next team may move up to attack (throw their batons) from a temporary advantage line inline with the closest remaining field Kubb.



Once all field and baseline Kubbs have been toppled, the playing team may then aim to knock over the King Kubb. The first team to knock over all Kubbs and the King Kubb is declared the winner of the game. *Any shots thrown toward the King Kubb must be taken from behind the baseline boundary.*

If at any point during the game a team knocks over the King Kubb before they topple their in-field or baseline Kubbs they lose the game, and game play ends.



Games are often played in a best of 3 format. The first team to win the majority of the games is declared the winner of the Kubb game.

SAFETY REQUIREMENTS:

Before playing Kubb, read all warnings and rules to ensure safe and enjoyable game play. If played, stored, and used as intended this game will provide a lifetime of playability.

- Do not throw the pins, batons or game pieces unless tossing them at toward the intended pieces during game play. Injury to yourself or others may occur if pieces are used improperly
- Do not climb, stand, or put any body weight onto the game components. Any misuse of the pieces may result in injury or damage to the game and/or its players.
- All children must be supervised during game play. Do not leave children unattended
- Store the product out of reach of young children
- All players are responsible to ensure the Kubb game is played safely

STORAGE & CARE INSTRUCTIONS:

The Kubb game is made of premium materials designed to offer years of use and is made of FSC Certified pine wood. This game is not weather proof.

As with any natural material, some flexing during use or aging overtime is to be expected. When not in use, the Kubb game, should be taken indoors and stored in a cool, dry place. Always use the carry bag provided with the game to store your Kubb pieces. This game should not be left outdoors in inclement weather, or exposed to the elements for an extended period of time. Excessive sun and rain exposure can damage the game and deteriorate the materials. Keep your wood pieces clean and dry.

Clean with a damp cloth using cold water and mild liquid soap. Never use scorers or abrasers to clean the product. Let dry before use.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

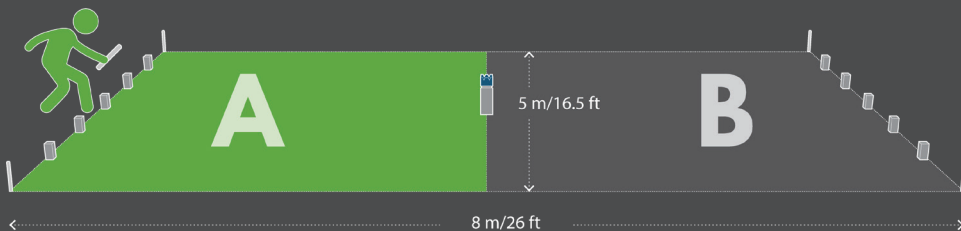
REGLAS DE KUBB:

Kubb es un juego que se juega con 2-4 jugadores divididos en dos equipos. El objetivo del juego es derribar todas las piezas Kubb del equipo contrario, seguido por la pieza King Kubb.

Este no es un juguete para niños. Se requiere supervisión de adultos cuando los niños jueguen este juego. Todos los jugadores deben tener más de 8 años; el uso indebido del juego o sus componentes puede resultar en lesiones o daños a los jugadores, al juego u otros objetos cercanos.

CONFIGURACIÓN:

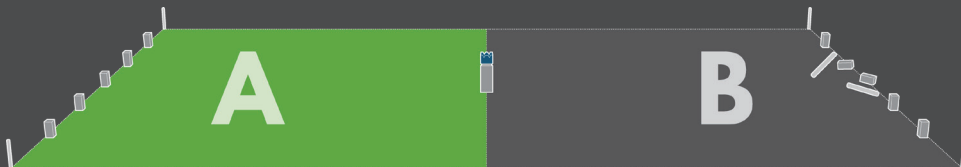
Marca las esquinas del campo de juego utilizando las 4 estacas proporcionadas. El campo de juego debe tener 8 metros de largo por 5 metros de ancho (26 x 16.5 pies), dividido en dos lados de 4 metros por 5 metros (13 x 16.5 pies). Las 5 piezas de Kubb se colocan a lo largo de la línea de base de cada lado, espaciadas uniformemente entre las estacas, con la pieza King Kubb colocada en el centro del campo.



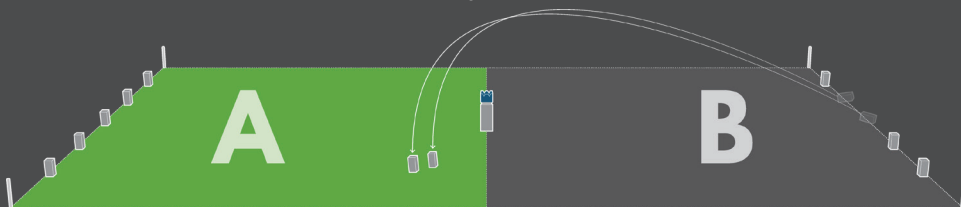
CÓMO JUGAR:

Para determinar el equipo que inicia, ambos equipos se colocan detrás de un conjunto de piezas de Kubb y lanzan un bastón hacia el King Kubb. El equipo con el bastón más cercano al Rey lanza primero y puede elegir desde qué lado desean jugar.

El equipo A comienza el juego, parándose detrás de la línea de base y lanzando sus 2 bastones uno a la vez, con el objetivo de derribar tantas piezas de Kubb del equipo B como sea posible. *Los bastones deben lanzarse siempre de forma subordinada (por debajo de la mano); cualquier lanzamiento lateral, horizontal o tipo helicóptero se considera ilegal y no cuenta como un lanzamiento válido.*



Una vez que el equipo A ha terminado sus lanzamientos, el equipo B lanza cualquier Kubb derribado al campo del equipo A (a través de la línea central); este movimiento se llama "inkast". El equipo B debe pararse detrás de su línea de base para realizar el inkast. Cuando estos Kubbs han llegado a descansar dentro de los límites del juego, el equipo A coloca los Kubbs lanzados en posición vertical en el lugar donde aterrizaron; ahora se llaman Kubbs de campo.



Si, durante el inkast, el equipo lanza su Kubb completamente fuera de los límites, se les permite un relanzamiento. Si algún Kubb se lanza fuera de los límites por segunda vez, el equipo contrario decide la ubicación del Kubb dentro de su campo. En este caso, el Kubb debe estar al menos a una longitud de bastón del King Kubb o de cualquier esquina del campo.

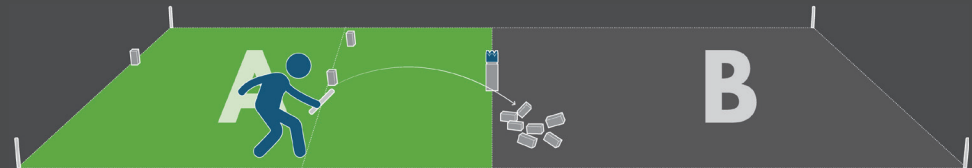
El equipo B ahora tiene la oportunidad de atacar los Kubbs del equipo A usando 4 bastones. Deben apuntar primero a los Kubbs del campo antes de apuntar a los Kubbs de la línea de base. Cualquier Kubb de la línea de base derribado antes de que los Kubbs del campo sean colocados en posición vertical no

se considera derribado.

Una vez que el equipo B ha realizado su turno, el equipo A debe realizar el inkast de sus Kubbs derribados en el campo del equipo B antes de comenzar su segundo turno de juego.

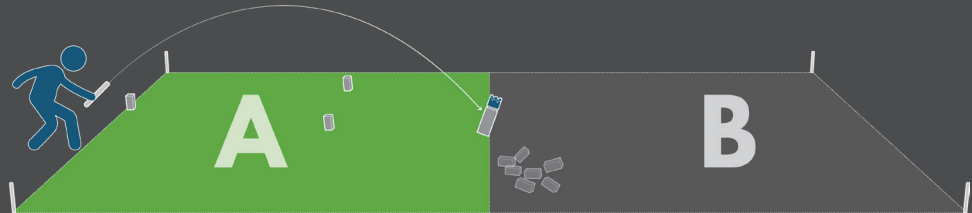
Ahora que el juego está en pleno desarrollo, ambos equipos pueden usar los 6 bastones durante su turno de juego.

Los Kubbs del campo siempre deben ser derribados antes que cualquier Kubb de la línea de base durante todo el juego. Si el equipo contrario no derriba todos los Kubbs del campo durante su turno, el próximo equipo puede avanzar para atacar (lanzar sus bastones) desde una línea de ventaja temporal alineada con el Kubb de campo más cercano que aún permanece en pie.



Una vez que todos los Kubbs del campo y de la línea de base han sido derribados, el equipo en juego puede apuntar a derribar el King Kubb. El primer equipo en derribar todos los Kubbs y el King Kubb es declarado ganador del juego. *Cualquier lanzamiento hacia el King Kubb debe realizarse desde detrás del límite de la línea de base.*

Si en algún momento durante el juego un equipo derriba el King Kubb antes de derribar sus Kubbs en el campo o en la línea de base, pierde el juego y el juego termina.



Con frecuencia, los juegos se juegan en un formato al mejor de 3. El primer equipo en ganar la mayoría de los juegos es declarado ganador del juego de Kubb.

REQUERIMIENTOS DE SEGURIDAD:

Antes de jugar a Kubb, lea todas las advertencias y reglas para garantizar un juego seguro y divertido. Si se juega, se almacena y se utiliza según lo previsto, este juego proporcionará una jugabilidad de por vida.

- No arrojes los bolos, bastones o piezas del juego a menos que los arrojes hacia las piezas previstas durante el juego. Pueden producirse lesiones a usted mismo o a otras personas si las piezas se utilizan incorrectamente.
- No se suba, se pare ni ponga ningún peso corporal sobre los componentes del juego. Cualquier mal uso de las piezas puede provocar lesiones o daños al juego y/o a sus jugadores.
- Todos los niños deben ser supervisados durante el juego. No dejes a los niños solos.
- Guarde el producto fuera del alcance de los niños pequeños.
- Todos los jugadores son responsables de garantizar que el juego Kubb se desarrolle de forma segura.

INSTRUCCIONES DE ALMACENAMIENTO Y CUIDADO:

El juego Kubb está fabricado con materiales de primera calidad diseñados para ofrecer años de uso y está fabricado con madera de pino certificada FSC. Este juego no es resistente a la intemperie.

Como ocurre con cualquier material natural, es de esperar cierta flexión durante el uso o envejecimiento con el tiempo. Cuando no esté en uso, el juego Kubb debe llevarse al interior y almacenarse en un lugar fresco y seco. Utilice siempre la bolsa de transporte proporcionada con el juego para guardar sus piezas de Kubb. Este juego no debe dejarse al aire libre en condiciones climáticas adversas ni exponerse a los elementos durante un período prolongado de tiempo. La exposición excesiva al sol y a la lluvia puede dañar el juego y deteriorar los materiales. Mantenga sus piezas de madera limpias y secas.

Limpiar con un paño húmedo con agua fría y jabón líquido suave. Nunca utilice raspadores o abrasadores para limpiar el producto. Dejar secar antes de usar.