

Kippelino®

Прислухайся до ворона і вежа втримає рівновагу!



5+

Кількість гравців: 1-4 Вік: 5+ Тривалість гри: біля 10 хв.

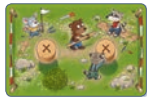
Суть гри

Будинок на дереві зростає крок за кроком. **Зверху кожного планшета** щоразу розміщуються **дві дерев'яні фішки**, після чого на ці фішки викладається **наступний планшет**. Потім знову дві дерев'яні фішки, один планшет і т.д., причому обидві фішки повинні бути розміщені на спеціально відмічених позиціях. Чим вище буде зведений будинок на дереві, тим більший ризик обвалення.

Усі гравці формують команду та намагаються спорудити планшети та дерев'яні фішки (варіант гри «Один проти одного» представлений у кінці опису правил).

Склад гри

1 планшет
платформи



12 планшетів із дошками



Лицьова
сторона

24 дерев'яні фішки



Зворотна
сторона



Підготовка до гри

Планшет платформи розміщується на центрі столу. Дві дерев'яні фішки викладаються на позиції, що відмічені символом «х». 12 планшетів із дошками перемішуються й викладаються у вигляді **стосу** (воронами-конструкторами догори) на деякій відстані від планшета платформи. 22 дерев'яні фішки, що залишилися, відкладаються про запас у сторону.



Платформа



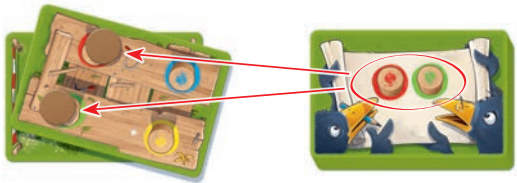
Стос із дошками донизу

Хід гри

Розіграйте, хто розпочне гру та першим візьме на себе роль будівельника. Після чого даний гравець бере зі стосу **верхній планшет із дошками** та обережно кладе його **стороною із дошками догори** на обидві дерев'яні фішки будівельної платформи. Будівельник може повертати та розташовувати планшет із дошками як хоче. Потім він бере із запасу **дві дерев'яні фішки** та обережно розміщує їх зверху прямо на викладеному планшеті із дошками (дивіться розділ **«Секрети будівництва»**).

Обидві дерев'яні фішки мають бути викладені саме на ті кольори, які **зараз** вказані (воронами-конструкторами) на верхньому планшеті стосу.

Підказка: Обидві дерев'яні фішки не обов'язково повинні лежати рівно посередині кольору. Головне, щоб вони будь-де хоч трохи торкнулися вказаних воронами кольорів.



Тім кладе планшет із дошками на дві дерев'яні фішки планшета платформи. Після цього він розміщує 2 фішки на (визначені воронами) червоний та зелений кольори викладеного планшета.

Тепер наступний за годинниковою стрілкою гравець стає будівельником і діє так само, як описано вище: бере верхній планшет зі стосу, викладає його на вежу стороною із дошками догори і зверху розміщує дві дерев'яні фішки (дотримуючись кольорів, визначених воронами-конструкторами!).



Сара спочатку викладає планшет із дошками, а потім – дві дерев'яні фішки на червоний та блакитний кольори (що були наперед визначені воронами).

В описаний спосіб гра продовжується за годинниковою стрілкою далі.

Секрети будівництва: під час розміщення зверху планшета із дошками, щоразу необхідно враховувати, куди саме будуть покладені наступні дві дерев'яні фішки, тому що їх вага може усе зруйнувати.

Украй важливо: перед розміщенням планшета, **абсолютно допускається попереднє** викладення на ньому двох дерев'яних фішок, а потім вже їх **одночасне** розміщення: планшет із дошками + 2 дерев'яні фішки водночас. Іноді це буває дуже корисно і допомагає віднайти вдалу конструкторську

позицію. Ба більше, встановлену вежу цілком допускається обережно коригувати, якщо вона буде хиткою. Однак із встановленої конструкції забороняється витягати планшети із дошками або дерев'яні фішки. Між іншим, не завадить час від часу кінчиком пальця обережно постукувати по верху вежі, щоб пересвідчитися, що вона не нахилена в сторону.

Вежа вважається зруйнованою, якщо планшет із дошками торкнувся столу (чи планшета платформи). Неважливо, як виглядає конструкція вежі – головне, щоб стіл та планшети із дошками не торкались між собою.

Якщо команда спрацювала згуртовано, **успішно** звела **всі 12 планшетів**, вона одразу може святкувати перемогу!

Підказка: на планшеті із дошками, що був викладений останнім, дерев'яні фішки розміщувати вже не потрібно.



Усі 12 планшетів із дошками були успішно зведені. Щірі вітання, адже це дійсно було не легко!

Не забувайте: ви – команда! Маленькі гравці особливо потребують невеликої допомоги. Їм можна підказати, наприклад, у якому напрямку необхідно повернути планшет із дошками для урівноваження вежі. Також допускається трохи втримувати вежу під час розміщення платформи або її розвертання. Допомогайте їм!

Гра один проти одного

Ви також можете грати один проти одного. Розіграйте, хто розпочне, та грайте, як описано. Той, чий хід призведе до руйнування вежі, отримує від'ємний бал. Гра продовжується, поки хтось з гравців не отримає три від'ємні бали (за вашим бажанням балів може бути менше або більше). Гравець з найменшою кількістю від'ємних балів перемагає.

