

Reinhard Staupe

Kippelino®

Posłuchaj, co mówi kruk i wieża będzie stała prosto!



Gracze: 1-4 osób
Czas trwania: ok.10 minut

5+

Idea gry

Domek na drzewie rośnie krok po kroku. Na najwyższej platformie umieszczamy dwa drewniane krążki - a następnie na nie kładziemy następną platformę. Potem ponownie dwa krążki drewniane, jedną platformę itp. - przy czym oba krążki drewniane muszą być zawsze ustawione w określonej pozycji. Im wyżej budowany jest domek na drzewie, tym większe jest ryzyko jego zawalenia się.

Wszyscy gracze tworzą zespół i starają się wykorzystać wszystkie platformy i drewniane krążki (pod koniec opisu, po regułach grania występuje wariant „grać przeciwko sobie“).

Materiał

1 płyta spodnia



12 platform



front



tył

24 drewnianych
krążków



Przygotowanie gry

Płyta spodnia umieszczana jest na środku stołu. W dwóch miejscach oznaczonych symbolem X umieszczamy dwa drewniane krążki. 12 platform zostaje zmieszanych i umieszczonych w przykrytym stosie niedaleko obok płyty spodniej (kruki architekta u góry). Pozostałe 22 drewniane krążki umieszczamy obok jako zapas, tak by były pod ręką.



Płyta spodnia

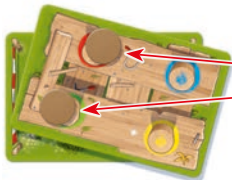


Przykryty stos

Przebieg gry

Najpierw losujemy, kto rozpocznie i będzie pierwszym budowniczym. Budowniczy bierze umieszczoną na górze platformę z przykrytego stosu i układa ją ostrożnie stroną deskową do góry na dwóch drewnianych krążkach płyty podstawowej - może obracać platformę i układać ją według własnego uznania. Następnie bierze dwa zapasowe drewniane krążki i stawia je ostrożnie na właśnie położoną platformę (patrz „**Wskazówki dotyczące budowania**“). Oba krążki muszą być umieszczone na tych kolorach, które teraz można zobaczyć na górze stosu (kruki architekta).

Uwaga: Oba drewniane krążki nie muszą leżeć dokładnie pośrodku na kolorach, najważniejsze jest, by dotykały lekko dwóch kolorów wyznaczonych przez kruki.



Tim umieszcza platformę na dwóch drewnianych krążkach płyty podstawowej. Następnie stawia dwa drewniane klocki (zgodnie z zaleceniami kruków) na kolorze czerwonym i zielonym położonej platformy.

Teraz następnego gracza wybrany w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara staje się nowym budowniczym i postępuje tak jak opisano powyżej: Weź górną platformę ze stosu, umieść ją na wieży stroną deskową do góry, a następnie umieść dwa drewniane krążki (zwróć uwagę na kolory kruków architekta!).



Sarah odkłada najpierw platformę, a następnie kładzie dwa drewniane krążki (zalecone przez kruki) na kolorze czerwonym i niebieskim.

W opisany sposób gra toczy się dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Wskazówki dotyczące budowy: Jeśli umieścisz platformę na szczycie, powinieneś rozważyć w każdym przypadku, gdzie umieścić kolejne dwa drewniane krążki, ponieważ ich waga może doprowadzić konstrukcję do upadku.

Bardzo ważne: Wyraźnie dopuszcza się postawienie kolejnych dwóch drewnianych krążków na platformie, zanim umieścisz na górze samą platformę, a następnie umieszczanie jednocześnie: platformy + 2 drewnianych krążków. Czasami może to być bardzo pomocne w znalezieniu odpowiedniej pozycji dla platformy. Dopuszcza

się również poprawienie poziomu powstałej wieży w przypadku jej przechylenia. Nie wolno jednak później zdejmować z konstrukcji platform czy krążków. Bardzo pomocne jest ostrożne sprawdzenie od czasu do czasu poprzez dotknięcie palcem szczytu wieży czy jest już ona przechylona na jedną stronę.

Uważa się, że wieża zawaliła się, gdy platforma dotyka blatu stołu (lub płyty spodniej). Jak to wygląda na górnych piętrach nie ma znaczenia - najważniejsze jest to, aby nie dotykać stołu i płyty spodniej.

Jeśli zespołowi uda się zainstalować **wszystkie 12 platform**, można natychmiast rozpocząć świętowanie zwycięstwa i zorganizować małą ceremonię wiechy!

Uwaga: Na ostatniej platformie nie umieszcza się już żadnych krążków.



Wykorzystano wszystkie 12 platform z sukcesem. Gratulacje, bo to naprawdę trudne!

Nie zapominajcie: Jesteście zespołem! Zwłaszcza młodszym graczom należy trochę pomóc. Na przykład można im powiedzieć, w którym kierunku należy obrócić platformę, aby zachować wieżę w równowadze. Dozwolone jest również trzymanie wieży w czasie, gdy umieszczana jest platforma czy też obracana w celu dopasowywana. Pomagajcie sobie!

Granie przeciwko sobie

Oczywiście, możecie też grać przeciwko sobie. Wylosujcie, kto zaczyna, a następnie zagrajcie jak opisano. Ktokolwiek podczas swojej kolejki zawali wieżę, zbierze punkt ujemny. Gracie tyle rund, ile chcecie, dopóki ktoś nie zdobędzie trzech minusowych punktów (więcej lub mniej jest to również możliwe, tak jak chcecie). Wygrywa gracz z najmniejszą ilością punktów ujemnych.