

# Kippelino®



Jogadores: 1-4 Pessoas  
Duração: aprox. 10 minutos

5+

Ouçá o que diz o corvo – e a torre fica em equilíbrio!

## Ideia do jogo

A casa da árvore cresce de nível para nível. Em cada **placa superior** ficam **dois discos de madeira** – e depois a **próxima placa**. Depois dois discos de madeira novamente, uma placa, e assim por diante – contante que os dois discos de madeira devem ser sempre colocados numa determinada posição. Quanto mais alta for construída a casa da árvore, maior é o perigo de desmoronamento.

**Todos os jogadores formam uma equipa** e tentam montar todas as placas e discos de madeira (a versão „Jogar uns contra os outros“ sucede-se às regras do jogo).

## Material

1 placa de base



12 placas de construção



Parte da frente



Parte de trás

24 discos de madeira



## Preparação do jogo

A **placa de base** fica no centro da mesa. São colocados **dois discos de madeira** nos dois pontos marcados com um X. As 12 placas são misturadas e colocadas em **pilha oculta** (corvo arquiteto) com alguma distância, junto da placa de base. Os restantes 22 discos de madeira ficam acessíveis ao lado como suprimento.



Placa de base



Pilha oculta

## Decorrer do jogo

Sorteia-se quem começa e atua primeiro como construtor. O construtor tira a **placa de construção superior** da pilha oculta e coloca-a cuidadosamente com **o lado da tábua virado para cima** sobre os dois discos de madeira da placa de base – pode rodar e colocar a placa de construção como desejar. Em seguida, tira **dois discos de madeira** do suprimento e coloca-os cuidadosamente sobre a placa de construção já posta (ver „**Indicações para construir**“). Os dois discos de madeira devem ser colocados nas respetivas cores **já visíveis** no topo da pilha (corvos arquitetos).

**Indicação:** Os dois discos de madeira não têm de ficar exatamente centrados nas cores, o mais importante é que ambos toquem um pouco em algum ponto nas cores determinadas pelos corvos.



O Tim coloca a placa de construção nos dois discos de madeira da placa de base. Em seguida, coloca duas peças de madeira (como determinado pelos corvos) sobre o vermelho e o verde da placa de construção.

Agora, o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio passa a ser o novo construtor e procede como descrito há pouco: Tirar a placa superior da pilha, colocar na torre com o lado da tábua virado para cima e, em seguida, colocar dois discos de madeira (respeitar as cores dos corvos arquitetos!).



A Sarah pousa primeiramente a placa de construção e, depois, dois discos de madeira (como determinado pelos corvos) no vermelho e no azul.

De agora em diante, continua-se a jogar da maneira descrita no sentido dos ponteiros do relógio.

**Indicações para construir:** Quando se coloca uma placa de construção, deve-se ter sempre em conta onde é que os próximos dois discos de madeira entram, já que o peso dos discos de madeira pode fazer com que tudo se desmorone.

**Muito importante:** É expressamente permitido, antes de se pousar a placa de construção em cima, colocar logo os dois próximos discos de madeira nessa placa de construção e depois colocar **ambos de uma vez**: Placa de construção + 2 discos de madeira ao mesmo tempo. Isso por vezes pode ser muito útil para encontrar a posição de empilhamento certa para a placa de construção. Também é expressamente permitido ajustar cuidadosamente a torre formada caso esta fique inclinada. No entanto, não é permitido retirar nenhuma placa de construção ou disco de madeira da torre posteriormente. A par disso, também pode ajudar tocar com as pontas dos dedos no topo da torre de vez em quando, para perceber se já está inclinada para um lado.

**Considera-se a torre como desmoronada**, quando uma placa de construção tocar no tampo da mesa (ou na placa de base). O aspeto nos andares superiores não importa – o mais importante é que a mesa e a placa de base não sejam tocadas.

Se a equipa conseguir montar **todas as 12 placas de construção com sucesso**, pode-se comemorar de imediato uma vitória e celebrar uma pequena festa de encerramento! **Indicação:** Não se colocam peças de madeira sobre a última placa de construção.



Todas as 12 placas de construção foram montadas com sucesso. Parabéns, porque isso é muito difícil!

**Não esquecer:** Vocês são uma equipa! Deve-se ajudar um pouco especialmente os jogadores mais novos. Pode-se, por exemplo, dizer-lhes em que direção se deve rodar a placa de construção em virtude do equilíbrio da torre. Também é permitido segurar um pouco a torre enquanto a placa de construção é colocada ou até mesmo rodada. Ajudem-se!

## Jogar uns contra os outros

Também podem, naturalmente, jogar uns contra os outros. Sorteia-se quem começa e joga, então, como descrito. Quem levar a torre ao desmoronamento na sua jogada, recebe um ponto negativo. Serão jogadas rodadas até que alguém tenha três pontos negativos (são possíveis mais ou menos, como desejarem). Ganha o jogador com menos pontos negativos.