

Kippelino®



Spieler: 1-4 Personen

Dauer: ca. 10 Minuten

Höre, was der Rabe spricht – dann steht der Turm im Gleichgewicht!

5+

Spielidee

Das Baumhaus wächst Stufe für Stufe. Auf die jeweils **oberste Tafel** kommen **zwei Holzscheiben** drauf – und darauf dann **die nächste Tafel**. Dann wieder zwei Holzscheiben, eine Tafel, usw. – wobei die beiden Holzscheiben stets auf eine vorgegebene Position platziert werden müssen. Je höher das Baumhaus gebaut wird, desto größer ist die Einsturzgefahr.

Alle Spieler bilden ein Team und versuchen, alle Tafeln und Holzscheiben zu verbauen (die Variante „Gegeneinander spielen“ folgt am Ende der Spielregel).

Material

1 Bodenplatte



12 Bautafeln



Vorderseite



Rückseite

24 Holzscheiben



Spielvorbereitung

Die **Bodenplatte** kommt in die Tischmitte. **Zwei Holzscheiben** werden auf die beiden mit X markierten Stellen gelegt. Die 12 Tafeln werden gemischt und als **verdeckter Zugstapel** (Architekten-Raben nach oben) mit etwas Abstand neben die Bodenplatte gelegt. Die verbleibenden 22 Holzscheiben kommen griffbereit als Vorrat daneben.



Bodenplatte



verdeckter Zugstapel

Spielablauf

Es wird ausgelost, wer beginnt und zuerst als Baumeister agiert. Der Baumeister nimmt **die oberste Bautafel** vom verdeckten Zugstapel und legt sie vorsichtig mit **der Bretterseite nach oben** auf die beiden Holzscheiben der Bodenplatte drauf – er kann die Bautafel drehen und platzieren, wie er möchte. Anschließend nimmt er sich **zwei Holzscheiben** vom Vorrat und legt sie vorsichtig auf die gerade gelegte Bautafel drauf (siehe „**Hinweise zum Bauen**“).

Die beiden Holzscheiben müssen auf diejenigen Farben gelegt werden, die **jetzt** oben auf dem Zugstapel (Architekten-Raben) zu sehen sind.

Hinweis: Die beiden Holzscheiben müssen nicht exakt mittig auf den Farben liegen, Hauptsache sie berühren die beiden von den Raben vorgegebenen Farben irgendwo ein wenig.



Tim legt die Bautafel auf die beiden Holzscheiben der Bodenplatte. Anschließend legt er zwei Holzsteine (wie von den Raben vorgegeben) auf Rot und Grün der gelegten Bauplatte drauf.

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Baumeister und verfährt wie gerade beschrieben: Oberste Tafel vom Zugstapel nehmen, mit der Bretterseite nach oben auf den Turm legen und dann zwei Holzscheiben platzieren (Farben der Architekten-Raben beachten!).



Sarah legt zuerst die Bauplatte ab und dann zwei Holzscheiben (wie von den Raben vorgegeben) auf Rot und Blau.

In der beschriebenen Art und Weise wird nachfolgend im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Hinweise zum Bauen: Wenn man eine Bautafel oben drauf legt, sollte man auf jeden Fall berücksichtigen, wo die beiden nächsten Holzscheiben hinkommen, denn das Gewicht der Holzscheiben kann alles zum Einsturz bringen.

Ganz wichtig: Es ist ausdrücklich erlaubt, dass man, **bevor** man die Bautafel oben drauf legt, bereits die beiden nächsten Holzscheiben auf diese Bautafel drauf legt, und dann **beides auf einmal** platziert: Bautafel + 2 Holzscheiben gleichzeitig. Das kann manchmal sehr hilfreich sein, um die richtige Ablageposition für die Bau-

tafel zu finden. Ferner ist es ausdrücklich erlaubt, den bestehenden Turm vorsichtig zurechtzurücken, falls er kippelig wird. Allerdings dürfen keine Bautafeln oder Holz-scheiben nachträglich wieder vom bestehenden Turm entfernt werden. Es ist übrigens sehr hilfreich, hin und wieder vorsichtig mit der Fingerspitze oben auf den Turm zu ticken, um festzustellen, ob er sich bereits zu einer Seite neigt.

Der Turm gilt als eingestürzt, wenn eine Bautafel die Tischplatte (bzw. die Bodenplatte) berührt. Wie es auf den oberen Stockwerken aussieht, ist egal – Hauptsache der Tisch und die Bodenplatte werden nicht berührt.

Sollte es dem Team gelingen, **alle 12 Bautafeln erfolgreich** zu verbauen, darf sofort ein Siegesjubiläum angestimmt und ein kleines Richtfest gefeiert werden!
Hinweis: Auf die allerletzte Bautafel kommen keine Holzsteine mehr drauf.



Alle 12 Bautafeln wurden erfolgreich verbaut.
Herzlichen Glückwunsch, denn das ist wirklich schwer!

Nicht vergessen: Ihr seid ein Team! Insbesondere jüngeren Spielern sollte man ein wenig helfen. Man kann ihnen z.B. sagen, in welche Richtung man die Bauplatte wegen des Gleichgewichts des Turmes drehen sollte. Es ist auch erlaubt, den Turm ein wenig festzuhalten, während die Bauplatte platziert oder gar zurechtgedreht wird. Helft euch!

Gegeneinander spielen

Ihr könnt natürlich auch gegeneinander spielen. Lost aus, wer beginnt und spielt dann wie beschrieben. Wer in seinem Zug den Turm zum Einsturz bringt, kassiert einen Minuspunkt. Es werden so viele Runden gespielt, bis jemand drei Minuspunkte hat (auch mehr oder weniger sind möglich, ganz wie ihr wollt). Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.