

Reinhard Staupe

Kippelino®

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



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

5+

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.