

Reinhard Staupe

Kippelino®



Počet hráčů: 1-4
Herní doba: okolo 10 min.

Poslouchej, co ti říká havran, a věž pak bude stát v rovnováze!

5+

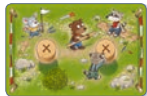
Myšlenka hry

Dům na stromě roste patro za patrem. Na nejvrchnější tabuli jsou umístěny dva dřevěné kotouče a na ně pak další tabule. Pak zase dva dřevěné kotouče, jedna tabule atd. - přičemž oba dřevěné kotouče musí být umístěny vždy na zadanou pozici. Čím výš bude dům na stromě postaven, tím větší je nebezpečí zboření.

Všichni hráči tvoří jeden tým a pokoušejí se použít všechny tabule a dřevěné kotouče (varianta „hry proti sobě“ je popsána na konci pravidel hry).

Materiál

1 podlahový panel



12 stavebních tabulí



Přední strana



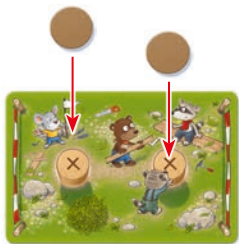
Zadní strana

24 dřevěných
kotoučů



Příprava hry

Podlahový panel se položí doprostřed stolu. Na obě místa označená křížkem se položí dva dřevěné kotouče. 12 tabulí se promíchá a položí nedaleko podlahového panelu jako zakrytá hromádka na tažení (havraní architekti nahoru). Zbývajících 22 dřevěných kotoučů je položeno v dosahu jako zásoba.



Podlahový panel



Zakrytá hromádka na tažení tabulí

Průběh hry

Bude vylosováno, kdo začne a kdo bude mít jako první roli stavitele. Stavitel vezme vrchní stavební tabuli ze zakryté hromádky a položí ji opatrně deskovou stranou nahoru na oba dřevěné kotouče podlahového panelu - může stavební tabuli otáčet a umísťovat, jak chce. Poté si vezme dva dřevěné kotouče ze zásoby a položí je opatrně na právě položenou stavební tabuli (viz „**Pokyny ke stavbě**“). Oba dřevěné kotouče musí být položeny na takové barvy, které jsou teď vidět nahoře na hromádce (havraní architekti).

Upozornění: Oba dřevěné kotouče nemusí ležet na barvách přesně uprostřed, hlavní je, aby se někde trochu dotýkaly obou barev zadaných havrany.



Tim položí stavební tabuli na oba dřevěné kotouče podlahového panelu. Poté položí dva dřevěné kameny (jak zadávají havrani) na červenou a zelenou barvu položeného stavebního panelu.

Nyní je z dalšího hráče po směru hodinových ručiček stavitel a ten postupuje tak, jak bylo právě popsáno: Vezme vrchní tabuli z hromádky, položí ji deskovou stranou nahoru na věž a pak položí dva dřevěné kotouče (všimněte si barev havraních architektů!).



Sarah položí nejprve stavební desku, a pak dva dřevěné kotouče (jak uvádí havran) na červenou a modrou barvu.

Uvedeným způsobem pokračuje hra dále ve směru hodinových ručiček.

Pokyny ke stavbě: Při pokládání stavební tabule nahoru je třeba dát v každém případě pozor, kde přijdou oba další dřevěné kotouče, protože hmotnost kotoučů může způsobit zboření celé věže.

Velmi důležité: Je výslovně povoleno, aby, ještě než bude položena stavební tabule nahoru, ležely už dva další dřevěné kotouče na této stavební tabuli, a pak byly oba najednou umístěny: stavební tabule + 2 dřevěné kotouče najednou. To může občas docela pomoci pro nalezení správné pokládací polohy stavební tabule. Dále je

výslovně dovoleno opatrně upravit stávající věž, když se rozkývá. Ze stávající věže však nesmí být dodatečně odstraňovány žádné stavební tabule nebo dřevěné kotouče. Mimochodem velmi pomůže občas opatrně zaklepat špičkou prstu nahoře na věž pro zjištění, zda se již naklání na stranu.

Věž je považována za zbořenou, když se stavební tabule dotkne desky stolu (resp. podlahového panelu). Jak je vidět na horních patrech, je to jedno - hlavní je, aby se nedotkla stolu a podlahové desky.

Pokud by se týmu podařilo zastavět **všech 12 stavebních tabulí**, může se hned radovat z vítězství a oslavit malý „hajdamáš“!

Upozornění: Na úplně poslední stavební tabuli se už nepokládají žádné dřevěné kameny.



Všech 12 stavebních tabulí bylo úspěšně zastavěno. Srdečně gratulujeme, protože to je opravdu těžké!

Nezapomeňte: Jste jeden tým! Hlavně malým hráčům by se mělo trochu pomoci. Můžete jim např. říct, kterým směrem se má otočit stavební deska kvůli rovnováhy věže. Je dovoleno věž trochu přidržet, zatímco je pokládána stavební deska nebo když je vhodně otáčena. Pomáhejte si!

Hra proti sobě

Můžete však hrát i proti sobě. Vylusujte, kdo začne a hrajte pak tak, jak je výše popsáno. Kdo svým tahem způsobí, že věž spadne, dostane minusový bod. Hraje se tolik kol, až někdo získá tři minusové body (i více nebo méně je možné, jak budete chtít). Hráč s nejméně minusovými body vyhrává.