

Reinhard Staupe

Kippelino®



Joueurs: 1 à 4
Durée: env. 10 min.

5+

Écoute ce que le corbeau a à te dire et construis la tour sans la démolir !

Concept du jeu

La cabane s'élève étage par étage. Sur la planche la plus haute sont disposées à chaque fois deux rondelles de bois, et sur ces rondelles de bois est ensuite disposée la planche suivante. Puis, à nouveau deux rondelles de bois, suivies d'une planche, et ainsi de suite, sachant que les deux rondelles de bois doivent toujours être placées sur une position bien définie. Plus la cabane est haute, plus elle risque de s'écrouler.

Tous les joueurs forment une équipe et tentent de monter toutes les planches et toutes les rondelles de bois (la variante « Jouer les uns contre les autres » est expliquée à la fin de la règle du jeu).

Matériel

1 plateau de jeu



12 planches

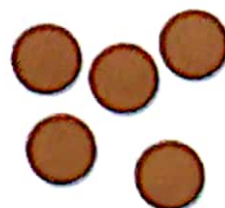


Recto



Verso

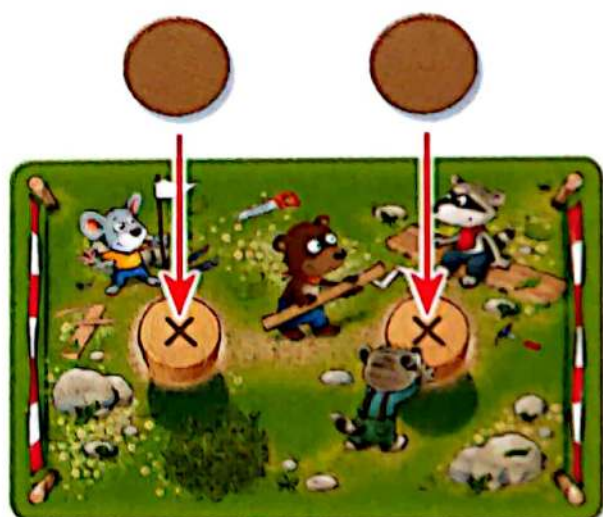
24 rondelles de bois



Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Deux rondelles de bois sont placées aux endroits marqués d'une croix (X). Les 12 planches sont mélangées

puis empilées les unes sur les autres, face cachée (corbeau architecte vers haut), de manière à servir de pioche. Cette pioche est alors placée à côté du plateau de jeu, un peu à l'écart. Les 22 rondelles de bois restantes sont mises de côté, à portée de main, et serviront de réserve.



Plateau de jeu

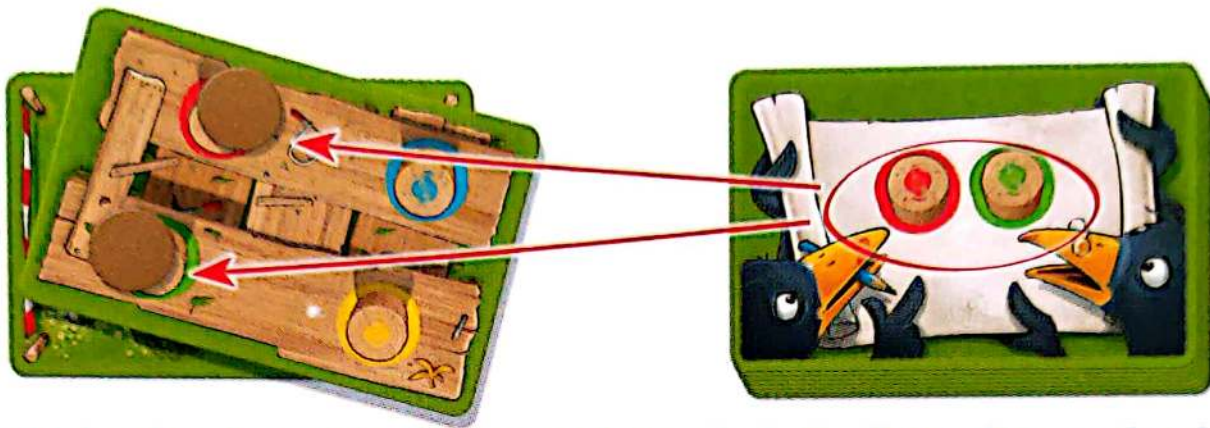


Pioche face cachée

Déroulement du jeu

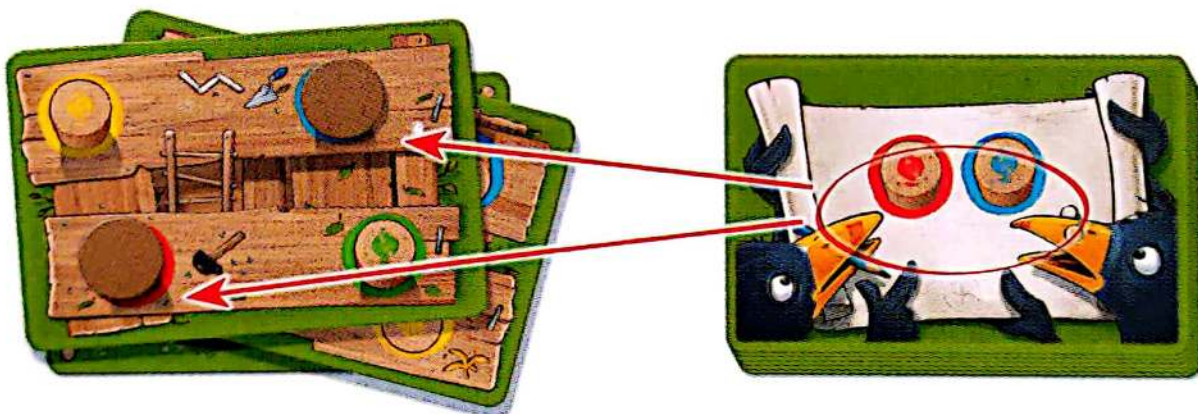
Les joueurs tirent au sort pour savoir celui qui commence. Le joueur tiré au sort devient donc le premier constructeur. Le constructeur prend la première planche sur la pioche disposée face cachée, et la place avec précaution sur les deux rondelles de bois disposées sur le plateau de jeu, en veillant à orienter la face sur laquelle sont dessinées des planches de bois vers le haut ; il peut tourner la planche et la placer comme il le souhaite. Ensuite, il prend deux rondelles de bois dans la réserve et les place avec précaution sur la planche qu'il vient tout juste de poser (voir « **Remarques pour la construction** »). Les deux rondelles de bois doivent être déposées sur les couleurs qui sont indiquées sur la pioche (corbeau architecte).

Remarque : Les deux rondelles de bois ne doivent pas être déposées exactement au centre des ronds de couleur ; le principal est que celles-ci touchent légèrement, et à n'importe quel endroit, les deux couleurs indiquées par le corbeau architecte.



Tim dépose la planche sur les deux rondelles de bois disposées sur le plateau de jeu. Ensuite, il pose deux rondelles de bois (en suivant les indications du corbeau) sur le rond rouge et le rond vert de la planche.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient à son tour constructeur et procède de la même manière que le joueur précédent : il prend la première planche sur la pile, la place sur la tour en veillant à orienter la face sur laquelle sont dessinées des planches de bois vers le haut, puis place deux rondelles de bois (faire attention aux couleurs indiquées par le corbeau architecte !)



Sarah dépose tout d'abord la planche, puis place deux rondelles de bois (en suivant les indications du corbeau) sur les ronds rouge et bleu.

Le jeu se poursuit ensuite de la même manière dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarques pour la construction : Lorsqu'un joueur dépose une planche sur le haut de la tour, celui-ci doit toujours tenir compte des couleurs sur lesquelles il devra déposer les deux rondelles de bois suivantes, car le poids des rondelles de bois peut tout faire tomber.

Très important : Avant de déposer la planche sur la tour, un joueur a le droit de placer les deux rondelles suivantes sur celle-ci, de manière à déposer le tout en une seule fois sur la tour : planche + 2 rondelles de bois en même temps. Ceci peut parfois s'avérer utile pour trouver l'emplacement idéal de la planche. Par ailleurs,

un joueur a le droit de remettre la tour existante en place avec précaution si celle-ci menace de s'écrouler. Toutefois, aucun joueur n'a le droit de retirer des planches ou des rondelles de bois déjà déposées sur la tour. De plus, il ne faut pas hésiter à toucher le haut de la tour du bout du doigt, avec précaution, afin de voir si celle-ci penche déjà d'un côté ou de l'autre.

On considère que la tour s'est écroulée dès qu'un panneau de construction touche le plateau de jeu. Pour ce qui est des étages supérieurs, cela n'a pas d'importance ; le principal est que ni la table, ni le plateau de jeu ne soient touchés.

Si l'équipe réussit à monter **les 12 planches**, alors elle peut crier victoire et fêter la fin des travaux ! **Remarque :** Aucune rondelle de bois ne doit être déposée sur la toute dernière planche de la tour.



Les 12 planches ont été montées avec succès.
Félicitations car ce n'est vraiment pas facile !

N'oubliez pas : Vous êtes une équipe ! Les joueurs les plus jeunes notamment nécessitent un peu d'aide. Il est possible p. ex. de leur dire dans quel sens tourner la planche afin que la tour ne s'écroule pas. Il est également autorisé de maintenir légèrement la tour lorsqu'un joueur place la planche ou l'oriente comme il se doit. Aidez-vous !

Jouer les uns contre les autres

Vous pouvez également jouer les uns contre les autres. Tirez au sort pour savoir qui commence et jouez en suivant les règles du jeu. Un joueur qui fait tomber la tour perd un point. Les joueurs jouent autant de tours que nécessaire, jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait perdu trois points (ou plus, ou moins, comme vous le souhaitez). Le joueur qui a perdu le moins de points a gagné.

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de

