

KIPP SMILEY Spielanleitung

Spieleranzahl: 1–4

Altersempfehlung: ab 9 Jahren

Spielkategorie: Logik- & Merkspiel (Hybrid: Physisch + App)

Spieldauer: etwa 20 min

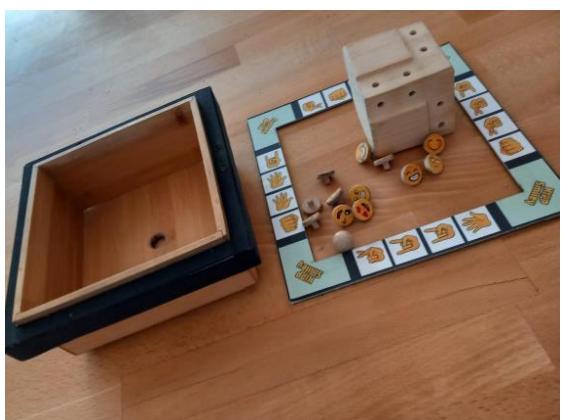
Spielmaterial

1 Holz-KIPP-Box (140x140x70 mm)

1 Holz-KIPP-Würfel (70x70x70 mm)

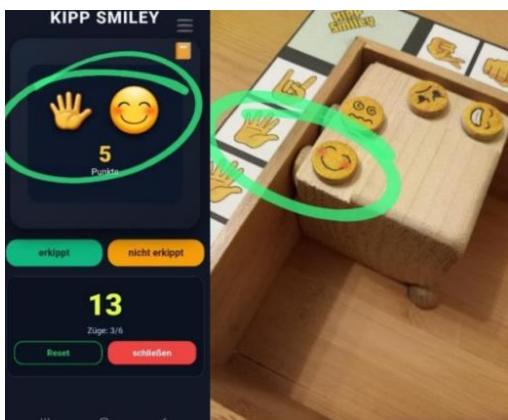
12 Holz-Steckknöpfe (DM 16 mm), 1 Holzkugel (DM 15 mm), 1 Kartonrahmen

Smartphone/Tablet mit der KIPP-Smiley-App



Spielziel

Den Würfel in der Box so zu kippen, dass er deine Kippvorgabe zeigt.



Vorbereitung

1. Kartonrahmen auflegen, egal wie gedreht ausgerichtet.
2. Kugel ins Boxboden-Loch legen.
3. Würfel in eine beliebige Boxecke so einlegen, dass die abgeschrägte Ecke an der Kugel anliegt.
4. Beliebige Smileyknöpfe in die 4 Löcher stecken, Würfel einmal kippen – weitere 4 Knöpfe stecken, wieder kippen, die letzten 4 Knöpfe stecken. Der Würfel ist nun voll bestückt.



Spielbeginn

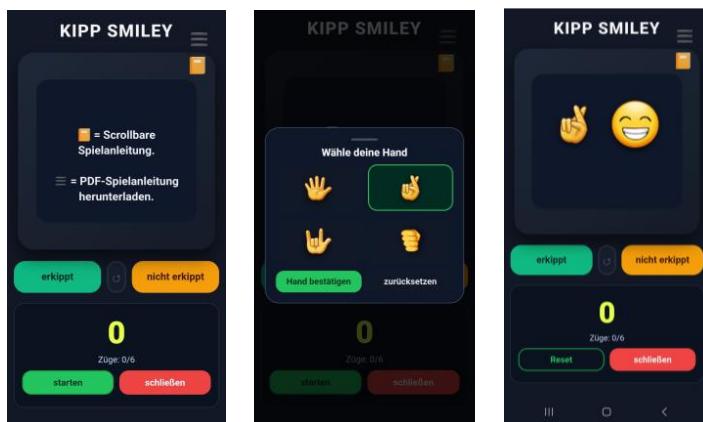
Alle tippen in ihrer App auf "starten".

Jeder wählt dann eine der 4 Hände aus.

Sprecht euch ab, damit jeder eine andere hat.

Nach der Handauswahl habt ihr alle eure erste Smileyhand-kopf-Kombi, eure Kippvorgabe. Diese gilt es zu erkippen.

Ein beliebiger Spieler beginnt und ist mit seiner Zugfolge an der Reihe.



Zugfolge

Eine Zugfolge besteht immer aus 3 Schritten.

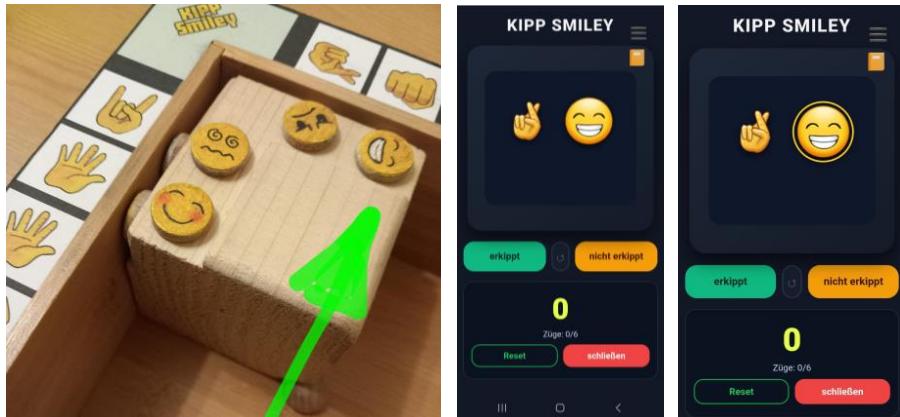
1. Ausgangslage prüfen/entsprechend klicken

Bevor du kippst, vergleichst du die Hand-Kopf-Kombinationen von Boxrand und Würfel mit deiner Kippvorgabe aus der App.

Wenn am Würfel dein Smileykopf sichtbar ist, klickst du ihn an.

Liegt er zusätzlich genau an deiner Hand, klickst du auch die Hand an.

Siehst du den Smiley-Kopf nicht am Würfel, klickst du nichts an.



2. Kippen

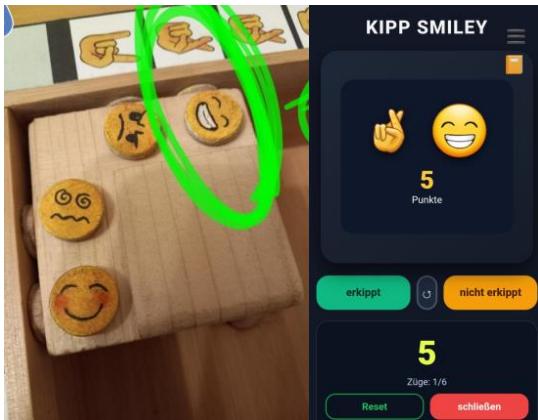
(Gewusst wie, ist immer ein Treffer möglich)

Sag eine Kippanzahl von 1 bis 6 an und kippe den Würfel genau so oft in eine beliebige Richtung.



3. Kippergebnis prüfen/klicken

Hat sich mit Boxrand und Würfel genau deine Kippvorgabe gebildet, dann hast du richtig gekippt. Du klickst auf „erkippt“. Wenn nicht, klickst du auf „nicht erkippt“. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Je nach Ausgangslage vergibt die App die Punkte

3 Punkte

Sonderfall: Wenn der Smileykopf bereits offen liegt und zusätzlich an deiner richtigen Hand, ist deine Kippvorgabe schon erfüllt, bevor du überhaupt kippst. Diese einzige von 48 möglichen Ausgangslagen wird als Glücksfall mit 3 Punkten belohnt. Dafür setzt du aber aus.

5 Punkte

Wenn der Kopf offen aufliegt und du die Kippvorgabe erkippt hast. Mit Logik gut lösbar, da du den Kopf vor dem Kippen schon sehen konntest.

8 Punkte

Wenn der Kopf vor dem Kippen nicht sichtbar war und du deine Kippvorgabe trotzdem exakt erkippt hast. Maximaler Logik-, Gedächtnis- und Glücksanteil – die schwierigste und lukrativste Variante.

Zugzähler

Die App zählt durch die verschiedenen Klicks auch die Anzahl der Kippvorgänge. Nach 6 Zügen wird „KIPP STOPP“ angezeigt, wenn das bei jedem der Fall ist, ist die Partie zu Ende. Wer am meisten Punkte hat, darf sich KIPPKING nennen.

Neue Runde

Für eine neue Partie auf „Reset“ gehen, und wenn ihr wollt, könnt ihr jederzeit den Würfel neu bestücken. Es gibt etwa 279 Mio Steckvariationen. Keiner wird jemals alle Steck-Konstellationen auswendig wissen, und durch mehrmaliges Spielen von Beginn an einen Vorteil haben.