

# Kippelino®



Jugadores: 1-4 personas

Duración: 10 minutos

5+

Escucha lo que el cuervo habla... ¡Y la torre en equilibrio se alza!

## Idea del juego

La casa en el árbol va creciendo nivel por nivel. Sobre la tabla más alta en cada momento se colocan dos tiras de madera, y encima, la siguiente tabla. Después, otras dos tiras de madera, una tabla, etc. – si bien las dos tiras de madera deberán colocarse siempre en una posición preestablecida. Cuanto más alta esté la casa en el árbol, mayor será el peligro de que se caiga.

**Todos los jugadores conforman un equipo** e intentan construir todas las tablas y tiras de madera (sigue la variante «Jugar como oponentes» al final de las reglas del juego).

## Material

1 placa de base



12 tablas de construcción



Parte delantera



Parte trasera

24 tiras de madera



## Preparación del juego

La placa de base se coloca en el centro de la mesa. Se colocan dos tiras de madera sobre los dos puntos marcados con una X. Las 12 tablas se mezclan y se colocan a un poco de distancia de la placa de base como un mazo tapado

(con el cuervo arquitecto hacia arriba). Las 22 tiras de madera restantes se ponen al lado como reserva de manera que estén a mano.



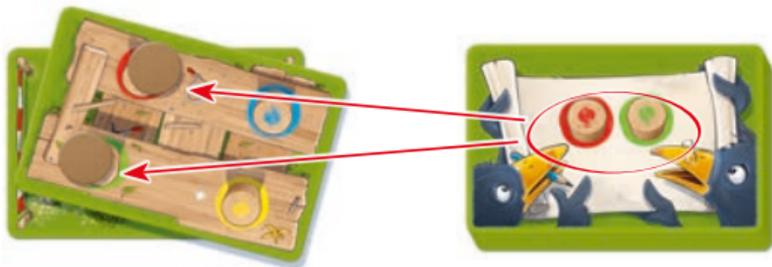
Placa de base



Mazo tapado

## Desarrollo del juego

Se sortea quién empieza como primer jefe de obras. El jefe de obras toma la tabla de construcción que está más arriba en el mazo tapado y la coloca con cuidado sobre las dos tiras de madera de la placa de base con el lado del tablero hacia arriba – puede girar y colocar la tabla de construcción como desee. A continuación, toma dos tiras de madera de la reserva y las coloca sobre la tabla de construcción colocada recta con cuidado (véase «**Indicaciones sobre la construcción**»). Las dos tiras de madera deben colocarse sobre aquellos colores que se ven ahora en la parte superior, sobre el mazo (cuervo arquitecto). **Nota:** Las dos tiras de madera no tienen por qué colocarse exactamente en el centro de los colores, lo principal es que toquen un poco los dos colores preestablecidos por el cuervo.



Mateo coloca la tabla de construcción sobre las dos tiras de madera de la placa de base. A continuación, coloca dos piedras de madera (según indica el cuervo) sobre el rojo y el verde de la placa de construcción colocada.

Ahora, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el nuevo jefe de obras y procede según la manera descrita anteriormente: Saque la tabla superior del mazo, colóquela sobre la torre con el lado del tablero hacia arriba y, después, coloque dos tiras de madera (¡prestando atención a los colores del cuervo arquitecto!).



Sara coloca primero la placa de construcción y, después, dos tiras de madera (como indica el cuervo) sobre el rojo y el azul.

A continuación, se sigue jugando de la manera descrita en el sentido de las agujas del reloj.

**Indicaciones sobre la construcción:** Al colocar una tabla de construcción encima, se debe prestar siempre atención a dónde deben colocarse las dos siguientes tiras de madera, pues el peso de las tiras de madera puede hacer que se caiga todo.

**Muy importante:** Se permite expresamente colocar ya las dos siguientes tiras de madera sobre la tabla de construcción que vaya a ponerse encima antes de colocarla, y de este modo colocar las dos cosas a la vez: Tabla de construcción + 2 tiras de madera al mismo tiempo. A veces, esto puede resultar muy útil para determinar la posición correcta en la que deben colocarse las tablas de construcción. Asimismo, se permite expresamente recolocar la torre existente con cuidado si se empieza a tambalear. No obstante, no pueden quitarse tablas de construcción o tiras de madera de la torre ya existente a posteriori. Por cierto, resulta muy útil tocar de vez en cuando la parte superior de la torre con la yema del dedo con cuidado, para determinar si ya se está inclinando a un lado.

**La torre se considera caída** cuando una tabla de construcción toca la placa de la mesa (o la placa de base). Da igual qué aspecto tengan las plantas superiores, lo principal es que no se toque la mesa o la placa de base.

Si el equipo consigue **construir las 12 tablas de construcción correctamente**, ¡podrá felicitarse por la victoria de inmediato y celebrar una pequeña fiesta de inauguración de la torre!

**Nota:** Sobre la última tabla de construcción ya no se colocan más piedras de madera.



Se han construido correctamente las 12 tablas de construcción. ¡Enhorabuena, es muy difícil conseguirlo!

**No ha de olvidarse:** ¡Sois un equipo! Se debería prestar un poco de ayuda, en especial, a los jugadores más jóvenes. Por ejemplo, se les puede decir en qué dirección se debe girar la placa de construcción debido al equilibrio de la torre. También se permite sujetar un poco la torre mientras se coloca la placa de construcción o incluso girarla para colocarla bien. ¡Ayudaos!

## Jugar como oponentes

Por supuesto, también podéis jugar los unos contra los otros. Sorteard quién empieza y jugad de la manera descrita. Aquel al que se le cae la torre en su turno se lleva un punto negativo. Se juegan todas las rondas necesarias hasta que alguien tenga tres puntos negativos (también es posible hacerlo con más o con menos, como queráis). Gana el jugador con el menor número de puntos negativos.