

KIPP-X

2-4 giocatori a partire dai 5 anni

A KIPP-X è essenziale essere il primo giocatore che si libera di tutti i suoi blocchetti di legno. Per ottenere questo, con attenzione, li posizionate uno alla volta nei gradini dell'altalena a forma di croce. A questo punto, tuttavia, il peso comincia ad essere troppo e i bracci dell'altalena potrebbero toccare il tavolo. Se questo succede dovete prendere ogni blocchetto che cade. Così bisogna sapere quando fermarsi, ma forse ci sta un altro blocchetto...

MATERIALE

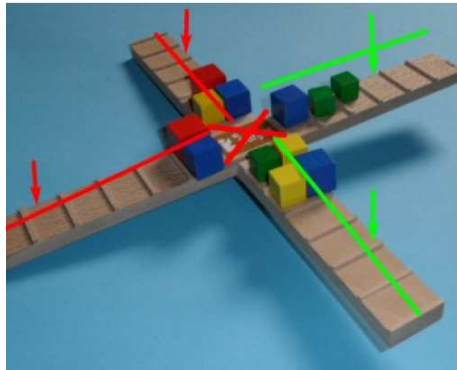
- altalena in legno a forma di croce
- 72 blocchetti di legno in 4 differenti colori e dimensioni, dal più grande al più piccolo: 12 rossi, 16 blu, 20 gialli e 24 verdi

PREPARAZIONE

Ponete l'altalena a croce al centro del tavolo (meglio senza una tovaglia), facilmente accessibile a tutti i giocatori. Ogni giocatore riceve lo stesso numero di blocchetti. In 3-4 giocatori, ognuno riceve 18 blocchetti (3 rossi, 4 blu, 5 gialli e 6 verdi). In 2 giocatori, ognuno riceve 28 blocchetti (4 rossi, 6 blu, 8 gialli e 10 verdi). Scegliere chi inizia.

SVOLGIMENTO

I giocatori giocano a turno. Durante il vostro turno si deve piazzare **un blocchetto** in un qualunque gradino di un braccio sospeso (che non tocca il tavolo, vedi i bracci marcati verde nella figura).



Dopo di che, a certe condizioni, **si può piazzare** uno o più blocchetti **addizionali**. I blocchetti successivi si devono piazzare sullo stesso braccio sospeso del primo blocchetto, in un gradino vuoto oppure sopra un altro blocchetto presente.

Non è permesso toccare l'altalena né i blocchetti presenti nei bracci!

Dopo aver piazzato un blocchetto, possono accadere le seguenti situazioni:

1. Non succede nulla.

Il turno continua e volendo si può piazzare un altro blocchetto nell'altalena. Si possono aggiungere blocchi fino a che un braccio tocca il tavolo (vedi 2.) o fino a che non cadono dei blocchetti (vedi 3.). Dopo che avete piazzato il primo blocchetto, si può, volontariamente, terminare il turno in qualunque momento. Poi tocca al giocatore successivo.

2. L'altalena tocca il tavolo.

Il turno finisce. Se dopo il tocco cadono dei blocchetti, dovete prenderli tutti nella vostra riserva. Poi è il turno del giocatore successivo.

3. L'altalena rimane in equilibrio, ma cadono dei blocchetti.

Il turno finisce. Dovete raccogliere e mettere nella vostra riserva i blocchetti caduti. Poi è il turno del giocatore seguente.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando uno dei giocatori si è liberato del suo ultimo blocchetto. Ovviamente ha vinto la partita.