

KIPP KIPP, AHOI!

Der wackelige Stapelspaß
für geschickte Matrosen



Ravensburger

Ravensburger Spiele® Nr. 21 963 6
Autor: Gunter Baars · Illustration: Dynamo Limited, Oliver Wenniges
Design: DE Ravensburger, Schwarzschild, KniffDesign



Der wackelige Stapelspaß für geschickte Matrosen für 2–4 Spieler von 5–99 Jahren

Inhalt

1 Schiff (bestehend aus einem Schiffsrahmen und einer Stanztafel)	28 Gewinnchips
1 Wassertafel	12 Fässer in drei verschiedenen Farben
	3 Matrosen (Schrauben)
	1 Farbwürfel

Was für ein Seegang!

Die fleißigen Matrosen stapeln Fässer an Deck,
während das Schiff in den hohen Wellen hin und her schaukelt.

Je höher der Fässerstapel wird, desto mehr
Geschicklichkeit ist gefragt. Nur so stimmt die Balance
und alle Fässer bleiben aufeinanderstehen.

Ziel des Spiels ist es, alle zwölf Fässer aufeinanderzustapeln,
ohne dass der Turm umfällt. Wer die meisten Gewinnchips sammelt,
gewinnt das Spiel.



Bevor ihr zu spielen beginnt,

brecht ihr das **Schiffsdeck**, die **Wassertafel** und die
Gewinnchips aus der beiliegenden Stanztafel aus.

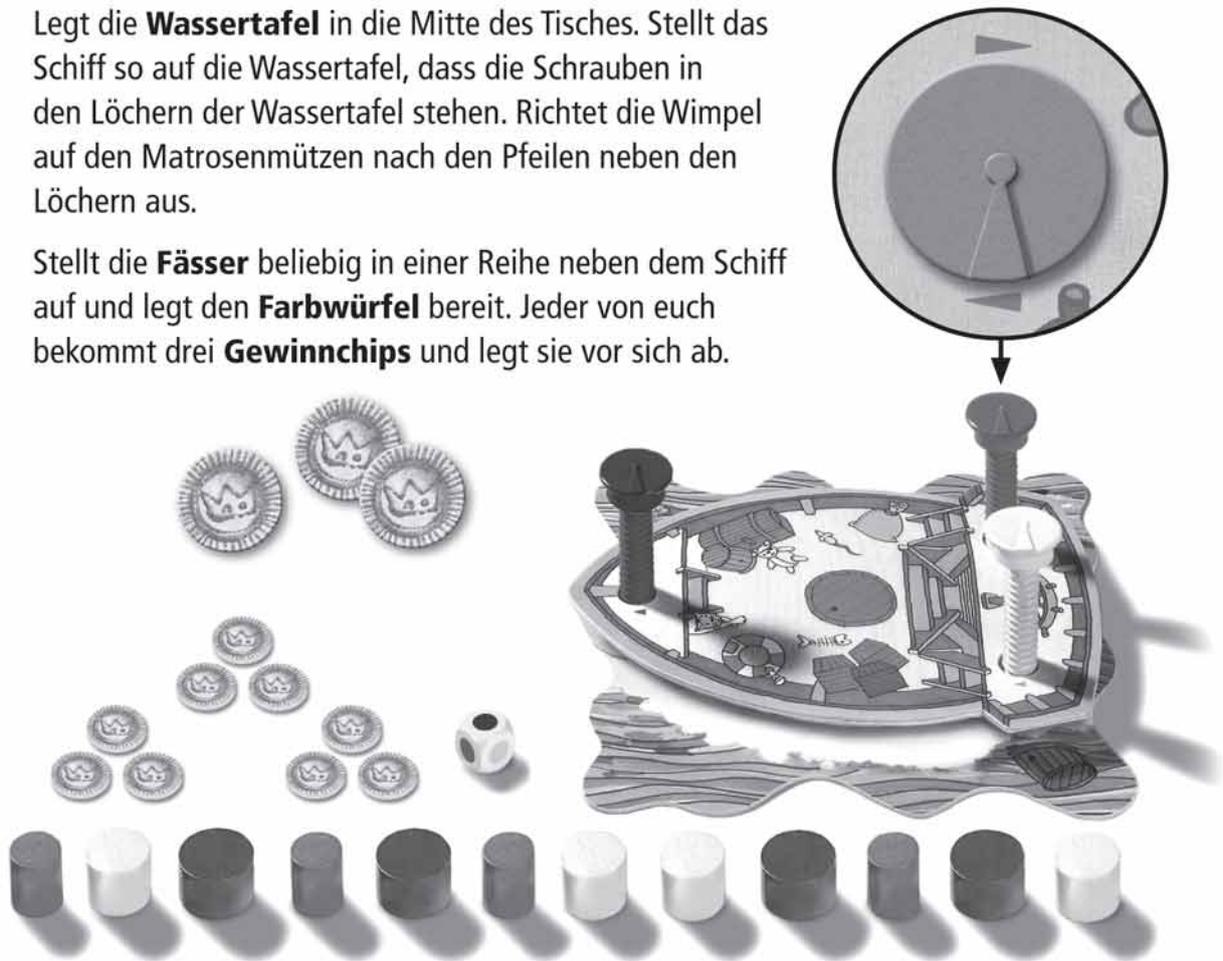
Dann nehmt ihr das **Schiffsdeck** und drückt es
vorsichtig in den grünen **Schiffsrahmen**, bis das
Deck in die Haltenasen des Rahmens eingerastet
ist und beide Elemente fest zu einem **Schiff**
verbunden sind.



Schraubt die **Matrosen** mit den farbigen Mützen jeweils in das Loch des **Schiffes** mit den farblich entsprechenden Pfeilen. Wenn ihr das Schiff umdreht und die Schrauben ca. 5 mm herausragen, sind sie richtig platziert.

Legt die **Wassertafel** in die Mitte des Tisches. Stellt das Schiff so auf die Wassertafel, dass die Schrauben in den Löchern der Wassertafel stehen. Richtet die Wimpel auf den Matrosenmützen nach den Pfeilen neben den Löchern aus.

Stellt die **Fässer** beliebig in einer Reihe neben dem Schiff auf und legt den **Farbwürfel** bereit. Jeder von euch bekommt drei **Gewinnchips** und legt sie vor sich ab.



Los geht das spannende Stapeln!

.....
Wie oft wird gestapelt?
.....

Ein Spiel besteht aus **drei Runden**.

In jeder Runde versucht ihr, alle 12 Fässer zu stapeln. Eine Runde ist dann beendet, wenn Fässer herunterfallen oder wenn ihr alle 12 Fässer aufeinandergestapelt habt.

1. Würfeln

Der kleinste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Bist du an der Reihe, würfelst du **als Erstes** mit dem Farbwürfel. Der Würfel zeigt dir, welchen Matrosen du später drehen musst.

2. Stapeln

Jetzt kommen die Fässer aufs Schiff.

Wenn der Würfel **Rot, Gelb oder das Kleeblatt** zeigt, stellst du ein Fass auf das Schiff. Zeigt der Würfel **Blau**, darfst du kein Fass auf das Schiff stellen.

Jetzt darfst du **stapeln**. Nimm immer das erste Fass aus der Fassreihe. Stelle das Fass auf die runde Fläche in der Mitte des Schiffes. Alle Fässer werden dort übereinander gestapelt.



3. Einen Matrosen drehen

Zeigt der Würfel **Rot, Gelb oder Blau**, musst du den Matrosen in der entsprechenden Farbe drehen.

Zeigt der Würfel das **Kleeblatt**, darfst du auswählen, welchen Matrosen du drehst. Drehe am besten einen Matrosen, der noch nicht oft bewegt wurde. Dann gleichst du die Schräge ein bisschen aus und das Stapeln geht wieder leichter.



Drehe den Matrosen um eine ganze Umdrehung in Pfeilrichtung. Dabei drehst du den Matrosen so lange, bis der Wimpel auf der Mütze wieder in Ausgangsposition steht. Dadurch bewegt sich das Schiff und wird schief.



Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Übersicht

1. Würfeln

2. Stapeln

- ▶ Rot / Gelb / Kleeblatt
= Ein Fass stapeln
- ▶ Blau
= Kein Fass stapeln

3. Einen Matrosen drehen

- ▶ Würfel gibt Farbe vor
- ▶ Kleeblatt = Beliebige Farbe

Fässer über Bord!

Stürzt der Turm während deines Zuges ein, musst du einen deiner Gewinnchips abgeben. Die Runde ist damit beendet.

Hurra, alle Fässer an Bord!

Schaffst du es, das zwölfte und letzte Fass auf den Turm zu stapeln, ohne dass er einstürzt, ist die Runde ebenfalls beendet. Du bekommst zur Belohnung zwei und alle anderen Spieler einen Gewinnchip, denn sie haben ja geholfen, den Turm zu bauen.

Danach beginnt eine neue Runde. Dreht die Matrosen wieder in die Ausgangsposition zurück. Stellt die Fässer wieder in beliebiger Reihenfolge auf den Tisch. Schon kann der Nachbar des vorherigen Startspielers beginnen.

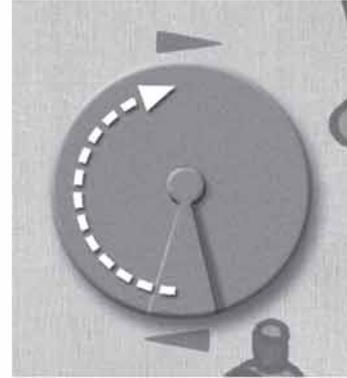
Gewinner ist, wer nach drei Runden die meisten Gewinnchips gesammelt hat.



Varianten

Für Leichtmatrosen

Seid ihr noch neu an Bord? Wollt ihr euch zunächst mit dem Spiel vertraut machen und eine einfache Variante ausprobieren? Dann könnt ihr eine Runde mit neun Fässern spielen **oder** die Matrosen bei jeder Bewegung nicht um eine ganze, sondern nur um **eine halbe Umdrehung** im Uhrzeigersinn drehen. In diesem Fall bewegt sich der Wimpel auf der Matrosenmütze vom Ausgangspfeil bis zum Pfeil auf der gegenüberliegenden Seite.



Für alte Seebären

Ihr seid schon viele Male über den Ozean geschippert? Dann probiert mal diese Profivariante:

Glaubst du **vor** dem Würfeln, du kannst kein Fass mehr auf dem Turm unterbringen, ohne dass er umfällt, kannst du auf deinen Zug verzichten. Dafür legst du einen deiner Gewinnchips in den Vorrat zurück.

Der nächste Spieler darf **nicht** ebenfalls passen, sondern muss sein Glück versuchen. Gelingt es ihm, ein weiteres Fass zu stapeln und den Matrosen zu drehen, bekommt er den Gewinnchip, den du vorher abgegeben hast.

Wichtig: Bei dieser Variante zahlt man immer **zwei** Gewinnchips in den Vorrat, wenn einem der Turm einstürzt!

Die übrigen Spielregeln bleiben wie vorher beschrieben.