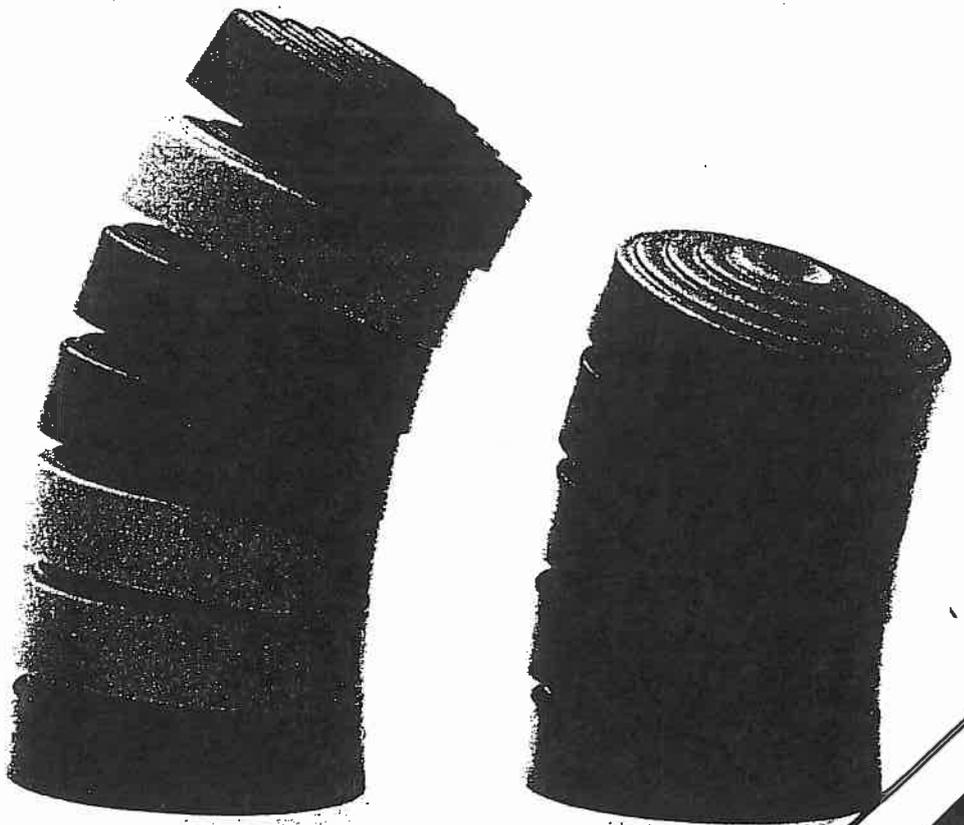


KIPPLING TOPPLE



[®] Ravensburger

KIPPLING

Taktik, Glück, Geschicklichkeit! Mehr und mehr steht auf der Kippe!

Ravensburger Spiele[®] Nr. 604 5 056 0
 Autor: Frank Thibault
 Aktionsspiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: Spielbrett, Fuß (2 Teile), je 12 stapelbare Spielsteine in 4 Farben, 1 Würfel.

Ziel des Spiels:

Jeder versucht, seine Spielsteine auf dem schwankenden Spielbrett in Reihen oder auf Stapeln abzulegen, so daß er im Lauf des Spiels möglichst viele Punkte sammelt. Bald steht das Brett gefährlich auf der Kippe, bis schließlich ein Pechvogel den Absturz der Spielsteine auslöst: Das ist das Ende der Spielrunde!

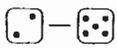
Vorbereitung:

Der Fuß für das Spielbrett wird aus den beiden Teilen zusammengesteckt und das Spielbrett auf die Spitze aufgesetzt. Jeder Spieler erhält 12 Spielsteine in der Farbe seiner Wahl. Ein Spieler übernimmt das Aufschreiben der Punkte und legt sich Papier und einen Stift bereit. Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Spielregel:

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Man würfelt und legt entsprechend dem Wurf einen Stein auf dem Spielbrett ab.

Die Würfe 1 - 5 geben an, in welcher **Ebene** der Spielstein abgelegt werden muß. (Das Spielbrett hat 5 Ebenen, die durch die Zahlen auf den Feldern gekennzeichnet sind.)

-  Stein auf das Mittelfeld legen (Ebene 1)
-  freie Auswahl des Feldes in der gewürfelten Ebene
-  freie Auswahl des Feldes auf dem ganzen Spielbrett

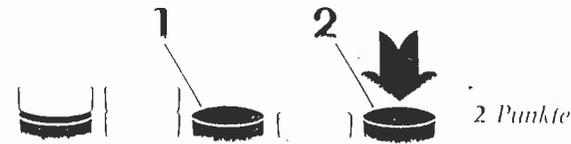
Die Spielsteine dürfen grundsätzlich sowohl auf freie Felder abgelegt werden, als auch auf fremde oder eigene Steine gestapelt werden, die aber auf der entsprechenden Ebene liegen müssen.

Wenn die Spieler nichts anderes vereinbart haben, gilt, daß das Spielbrett beim Ablegen der Steine nie mit der anderen Hand gestützt werden darf.

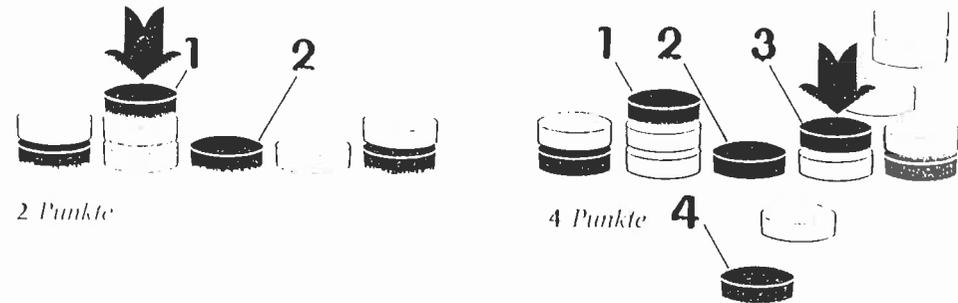
Punktwertung:

Sobald der Spieler seinen Stein abgelegt hat, wird aufgeschrieben, wieviele Punkte er damit gewonnen hat. Man gewinnt immer dann Punkte, wenn man einen Stein in eine „aktive“ **Reihe** oder auf einen „aktiven“ **Stapel** abgelegt hat.

Punkte in Reihen: Eine Reihe ist „aktiv“, sobald 5 Steine in gerader Linie hintereinander liegen. Alle Steine, die im Verlauf der Spiels dort übereinander gestapelt werden, gehören zu dieser Reihe. Es gelten auch die beiden Diagonalen, also die schrägen Reihen durch den Mittelpunkt des Spielbretts. In den folgenden Abbildungen sind die Reihen zur Verdeutlichung ohne die Stufen des Spielbretts gezeigt.



Wenn ein Spieler einen Stein in einer „aktiven“ Reihe ablegt, erhält er für jeden **eigenen** **obenauf** liegenden Stein in dieser Reihe 1 Punkt. Im besten Fall erhält er 5 Punkte (wenn in der ganzen Reihe eigene Steine obenauf liegen) und im schlechtesten Fall 1 Punkt (für den Stein, den er gerade abgelegt hat).



Für einen Stein, der im Schnittpunkt mehrerer „aktiver“ Reihen abgelegt wird, erhält der Spieler die Punkte aus allen Reihen, zu denen der eben abgelegte Stein gehört. (Der Stein im Schnittpunkt wird nur einmal gezählt.)

Punkte in Stapeln: Ein Stapel ist „aktiv“, sobald 4 oder mehr Steine übereinander liegen. Ein Stapel zählt zum ersten Mal mit dem Ablegen des vierten Steins.

Wenn ein Spieler einen Stein auf einen „aktiven“ Stapel ablegt, erhält er für jeden **eigenen** Stein im Stapel 1 Punkt.

Wenn der Stapel gleichzeitig zu einer oder mehreren „aktiven“ Reihen gehört, erhält der Spieler auch die Punkte aus diesen Reihen.

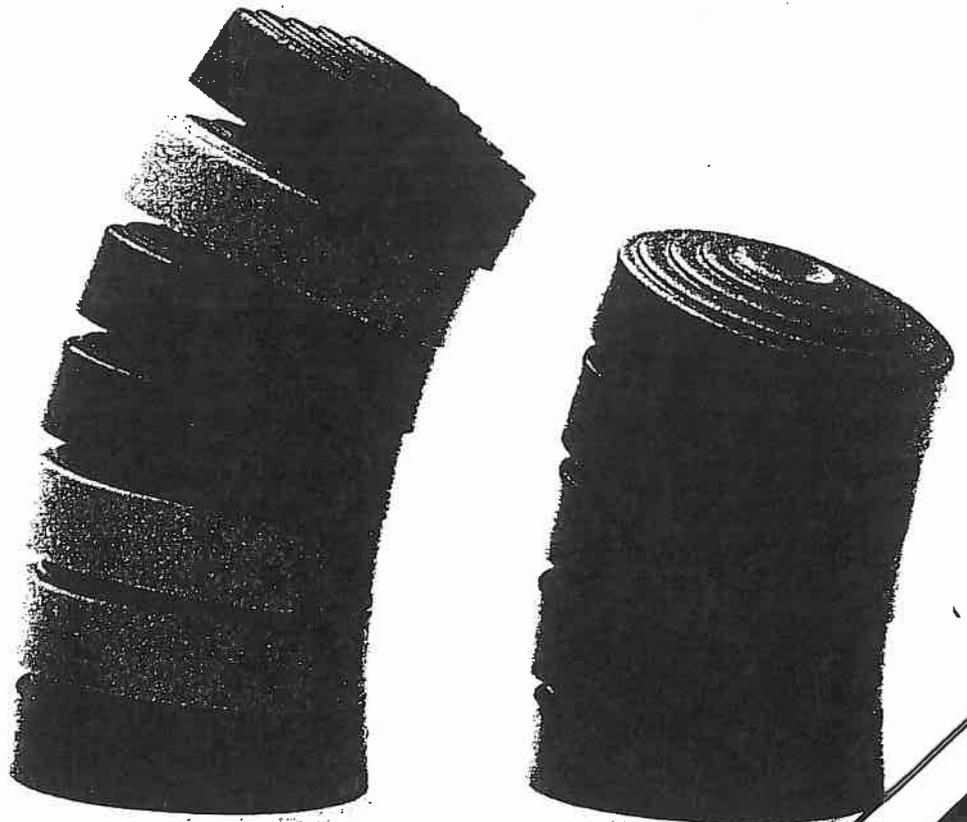


Ende des Spiels:

Sobald einem Spieler Steine vom Brett stürzen, ist das Spiel beendet. Auch wenn der zuletzt abgelegte Stein in eine Reihe oder auf einen Stapel gesetzt wurde, erhält der Spieler dafür keine Punkte mehr. Dagegen erhalten alle anderen Mitspieler 3 Punkte gutgeschrieben!

Das Spiel ist ebenfalls zu Ende, wenn es den Spielern gelungen ist, alle Steine abzulegen. In diesem Fall kann auch der letzte Stein nach den obigen Regeln noch Punkte erbringen. Gewinner ist, wer bei Ende des Spiels die höchste Punktschme hat.

KIPPLING TOPPLE



[®] Ravensburger

KIPPLING

Taktik, Glück, Geschicklichkeit! Mehr und mehr steht auf der Kippe!

Ravensburger Spiele[®] Nr. 604 5 056 0
 Autor: Frank Thibault
 Aktionsspiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: Spielbrett, Fuß (2 Teile), je 12 stapelbare Spielsteine in 4 Farben, 1 Würfel.

Ziel des Spiels:

Jeder versucht, seine Spielsteine auf dem schwankenden Spielbrett in Reihen oder auf Stapeln abzulegen, so daß er im Lauf des Spiels möglichst viele Punkte sammelt. Bald steht das Brett gefährlich auf der Kippe, bis schließlich ein Pechvogel den Absturz der Spielsteine auslöst: Das ist das Ende der Spielrunde!

Vorbereitung:

Der Fuß für das Spielbrett wird aus den beiden Teilen zusammengesteckt und das Spielbrett auf die Spitze aufgesetzt. Jeder Spieler erhält 12 Spielsteine in der Farbe seiner Wahl. Ein Spieler übernimmt das Aufschreiben der Punkte und legt sich Papier und einen Stift bereit. Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Spielregel:

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Man würfelt und legt entsprechend dem Wurf einen Stein auf dem Spielbrett ab.

Die Würfe 1 - 5 geben an, in welcher **Ebene** der Spielstein abgelegt werden muß. (Das Spielbrett hat 5 Ebenen, die durch die Zahlen auf den Feldern gekennzeichnet sind.)

-  Stein auf das Mittelfeld legen (Ebene 1)
-  -  freie Auswahl des Feldes in der gewürfelten Ebene
-  freie Auswahl des Feldes auf dem ganzen Spielbrett

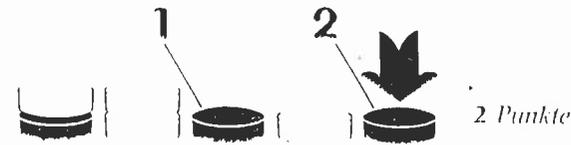
Die Spielsteine dürfen grundsätzlich sowohl auf freie Felder abgelegt werden, als auch auf fremde oder eigene Steine gestapelt werden, die aber auf der entsprechenden Ebene liegen müssen.

Wenn die Spieler nichts anderes vereinbart haben, gilt, daß das Spielbrett beim Ablegen der Steine nie mit der anderen Hand gestützt werden darf.

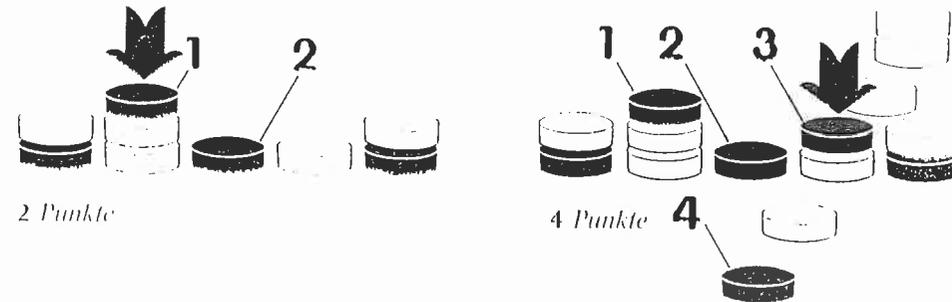
Punktwertung:

Sobald der Spieler seinen Stein abgelegt hat, wird aufgeschrieben, wieviele Punkte er damit gewonnen hat. Man gewinnt immer dann Punkte, wenn man einen Stein in eine „aktive“ **Reihe** oder auf einen „aktiven“ **Stapel** abgelegt hat.

Punkte in Reihen: Eine Reihe ist „aktiv“, sobald 5 Steine in gerader Linie hintereinander liegen. Alle Steine, die im Verlauf der Spiels dort übereinander gestapelt werden, gehören zu dieser Reihe. Es gelten auch die beiden Diagonalen, also die schrägen Reihen durch den Mittelpunkt des Spielbretts. In den folgenden Abbildungen sind die Reihen zur Verdeutlichung ohne die Stufen des Spielbretts gezeigt.



Wenn ein Spieler einen Stein in einer „aktiven“ Reihe ablegt, erhält er für jeden **eigenen** **oben** liegenden Stein in dieser Reihe 1 Punkt. Im besten Fall erhält er 5 Punkte (wenn in der ganzen Reihe eigene Steine oben auf liegen) und im schlechtesten Fall 1 Punkt (für den Stein, den er gerade abgelegt hat).



Für einen Stein, der im Schnittpunkt mehrerer „aktiver“ Reihen abgelegt wird, erhält der Spieler die Punkte aus allen Reihen, zu denen der eben abgelegte Stein gehört. (Der Stein im Schnittpunkt wird nur einmal gezählt.)

Punkte in Stapeln: Ein Stapel ist „aktiv“, sobald 4 oder mehr Steine übereinander liegen. Ein Stapel zählt zum ersten Mal mit dem Ablegen des vierten Steins.

Wenn ein Spieler einen Stein auf einen „aktiven“ Stapel ablegt, erhält er für jeden **eigenen** Stein im Stapel 1 Punkt.

Wenn der Stapel gleichzeitig zu einer oder mehreren „aktiven“ Reihen gehört, erhält der Spieler auch die Punkte aus diesen Reihen.



Ende des Spiels:

Sobald einem Spieler Steine vom Brett stürzen, ist das Spiel beendet. Auch wenn der **letzt** abgelegte Stein in eine Reihe oder auf einen Stapel gesetzt wurde, erhält der Spieler dafür keine Punkte mehr. Dagegen erhalten alle anderen Mitspieler 3 Punkte gutgeschrieben!

Das Spiel ist ebenfalls zu Ende, wenn es den Spielern gelungen ist, alle Steine abzulegen. In diesem Fall kann auch der letzte Stein nach den obigen Regeln noch Punkte erbringen. Gewinner ist, wer bei Ende des Spiels die höchste Punktzahl hat.