



Torsten Marold



für 2 geschickte SpielerInnen ab ca. 5 Jahren

Bei KIPPIT geht es letztlich darum, sich möglichst rasch all seiner Würfel zu entledigen. Dazu legt man sie einzeln und vorsichtig auf die erhobene Hälfte der Wippe. Irgendwann aber wird das Gewicht zu groß und die Wippe kippt zur anderen Seite. Würfel, die dabei herunterpurzeln, muss der Gegenspieler an sich nehmen. Aber dafür ist er dann auch am Zug.

Spielmaterial

• 44 Würfel in vier verschiedenen Farben und Größen:

8 rote,  10 blaue,  12 gelbe  und 14 grüne. 

• Wippe aus naturbelassenem Holz



Vorbereitung

Die Spieler setzen sich gegenüber, und die Wippe stellen sie zwischen sich auf den Tisch (am besten ohne Tischdecke). Alle Würfel werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder bekommt 22 Würfel, und zwar 4 rote, 5 blaue, 6 gelbe und 7 grüne. Auf beliebige Weise bestimmt man, wer mit dem Spiel beginnt.

Das Spiel

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Wer am Zug ist legt einzeln nacheinander so viele Würfel wie nur möglich auf die erhöhte Seite der Wippe, entweder auf die Wippe direkt oder auf einen dort liegenden Würfel (s. Abbildung).

Dabei darf man auf gar keinen Fall die Wippe oder dort bereits liegende Würfel mit den Fingern berühren!

Nachdem man einen Würfel platziert hat, kann eine der folgenden Situationen auftreten:

1. Nichts passiert.

Der Spieler setzt seinen Zug fort. Er muss solange Würfel auf die Wippe setzen bis die Wippe kippt (siehe 2.) oder Würfel herunterfallen (siehe 3.).

2. Die Wippe kippt.

Der Zug des Spielers endet. Wenn beim Kippen der Wippe Würfel heruntergefallen sind, muss der andere Spieler diese Würfel in seinen Vorrat nehmen. Danach ist der andere Spieler am Zug.

3. Es fallen Würfel von der Wippe, die Wippe selber bleibt aber stehen.

In diesem Fall endet der Zug des Spielers ebenfalls. Würfel, die hierbei heruntergefallen sind, muss der Spieler in seinen eigenen Vorrat nehmen. Danach ist der andere Spieler am Zug.



Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, sobald einer der Spieler seinen letzten Würfel ablegen konnte. Er hat dann natürlich auch die Partie gewonnen.



Über den Autor ...

Torsten Marold ist Vater von vier Kindern und gehört seit Ende der 1980er Jahre zu den deutschen Spieleautoren. Der Autor schreibt Lyrik, entwickelt Spiele und ist in seinem Hauptberuf Tischler.

Die Zusammenarbeit mit anderen Autoren hat seine kreative Arbeit geprägt. So sind einige Spiele aber auch lyrische Projekte aus der Arbeit mit anderen Künstlern entstanden. Der Autor ist seit vielen Jahren Mitglied der SAZ ("Spieleautorenzunft"). Wie er sagt, hat er in dieser Zeit viel von der Zusammenarbeit mit anderen Autoren profitiert.

Wie erfindet man eigentlich ein Spiel? Wie den meisten Autoren genügt auch Marold nicht allein ein genialer Einfall, sondern es ist ein manchmal langwieriger und mühsamer Prozess, verbunden mit vielen Veränderungen, Testspielen, erneuten Änderungen usw. - ganz einfach harte Arbeit!

... und seine Spiele

Marolds Ideen sind zahlreich und oft verblüffend originell. Zu den Aktions- und Geschicklichkeitsspielen gehören auch das 1998 erschienene PINGUIN-KEGELN und im Jahr 2000 PRESTO PIPPO!. 2015 erlebte PINGUIN-KEGELN eine neue Ausgabe bei Steffen-Spiele unter dem Titel SCHNIPP-TRICK.

Ziemlich bekannt geworden ist sein famoses HUSARENGOLF, eine Mischung aus Sportgerät und Geschicklichkeitsspiel, das einfach großen Spaß macht. 1997 erhielt er dafür von der Jury "Spiel des Jahres" den Sonderpreis Geschicklichkeitsspiel. Bei franjos ist es seit 2015 in einer neuen Ausgabe wieder erhältlich.

Festlegen auf solche "Action"-Spiele lässt sich Marold jedoch nicht. Auch reine Taktikspiele hat er schon entwickelt, und eines davon wurde 2005 als ZODIAK bei franjos veröffentlicht. Als wahrer Renner aber erwies sich sein schon 1999 bei franjos erstmals veröffentlichtes KIPPIT, das nun in dieser neuen Ausgabe vorliegt.

© 2017



Spielerlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
D - 33165 Lichtenau
www.franjos.de
franjos2017@franjos.de