



Bei Kipp X geht es letztlich darum, sich möglichst rasch all seiner Würfel zu entledigen. Dazu legt man sie einzeln und vorsichtig auf einen der erhobenen Arme der Kreuz-Wippe. Irgendwann aber wird das Gewicht zu groß und die Kreuz-Wippe kippt. Würfel, die dabei herunterpurzeln, muss der Spieler an sich nehmen. Rechtzeitig aufhören ist also klug, aber vielleicht lässt sich ja doch noch ein Würfel unterbringen?

SPIELMATERIAL

- vierarmige Kreuz-Wippe aus Holz
- 72 Würfel aus Holz in vier verschiedenen Farben und Größen:
12 große rote, 16 etwas kleinere blaue, 20 noch kleinere gelbe und 24 kleine grüne

VORBEREITUNG

Die Kreuz-Wippe wird für jeden gut erreichbar zwischen die Spieler auf den Tisch (am besten ohne Tischdecke) gestellt. Jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl Würfel. Bei drei oder vier Spielern bekommt jeder 18 Würfel, und zwar 3 rote, 4 blaue, 5 gelbe und 6 grüne. Bei zwei Spielern bekommt jeder 28 Würfel, und zwar 4 rote, 6 blaue, 8 gelbe und 10 grüne. Auf beliebige Weise bestimmt man, wer mit dem Spiel beginnt.

DAS SPIEL

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Während seines Zuges **muss** ein Spieler **einen Würfel ablegen**. Anschließend **darf** er eventuell einen oder mehrere **weitere Würfel ablegen**. Die Würfel werden dabei immer auf **EINEN** der erhöhten Arme der Kreuz-Wippe oder auf einem dort bereits liegenden Würfel abgelegt. Dabei darf man auf gar keinen Fall die Kreuz-Wippe oder bereits liegende Würfel mit den Fingern berühren! Es ist außerdem verboten, Würfel in die Mitte zu legen (s. Abbildung auf der nächsten Seite).

Folgende Situationen können nach dem Ablegen eines Würfels eintreten:

1. Es passiert nichts.

Der Spieler ist weiter am Zug und darf einen weiteren Würfel auf der Kreuz-Wippe ablegen. Dieser wird immer auf dem gleichen Arm abgelegt wie der vorherige Würfel. Der Spieler darf solange Würfel ablegen bis die Kreuz-Wippe kippt (s. 2.) oder Würfel herunterfallen (s. 3.). Er darf aber auch seinen Zug jederzeit **freiwillig** beenden. In diesem Fall ist der nächste Spieler am Zug.

2. Die Kreuz-Wippe kippt.

Der Zug des Spielers ist damit beendet. Sollten beim Kippen Würfel von der Kreuz-Wippe herunterfallen, muss der Spieler diese Würfel alle in seinen Vorrat nehmen. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

3. Die Kreuz-Wippe bleibt stehen, es fallen aber Würfel herunter.

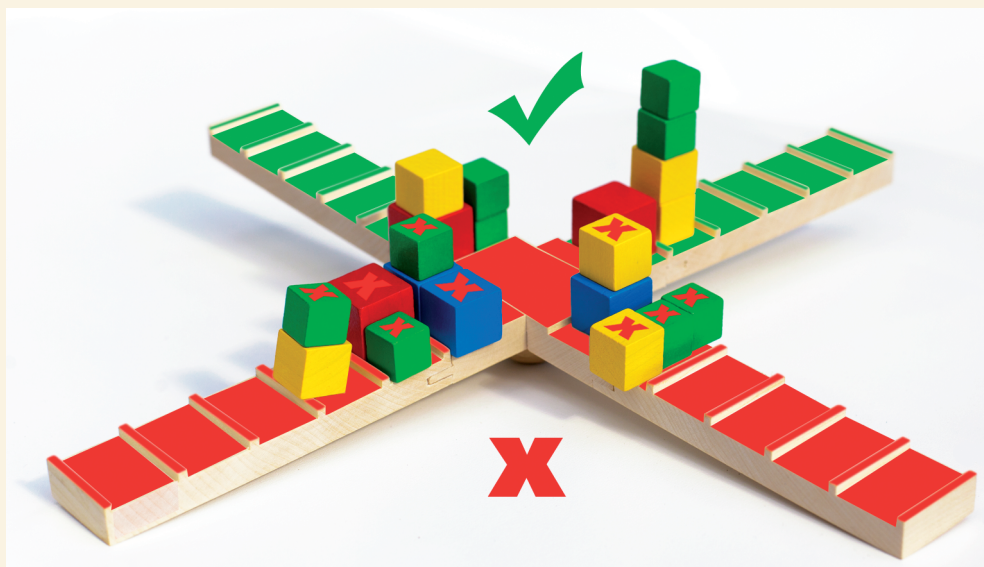
Auch in diesem Fall ist der Zug des Spielers beendet. Die heruntergefallenen Würfel muss der Spieler ebenfalls alle in seinen Vorrat nehmen. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald einer der Spieler seinen letzten Würfel ablegen konnte (ohne dabei neue Würfel nehmen zu müssen). Dieser hat dann natürlich auch die Partie gewonnen.

VARIANTE

Wenn genau zwei Arme der Kreuz-Wippe erhöht sind, darf der Spieler jedes Mal wählen, auf welchem der beiden Arme er einen Würfel ablegen will.



grün = erlaubt

rot = verboten

rotes X = verboten



Über den Autor ...

Torsten Marold, Jahrgang 1961, gehört zur mittleren Generation der Spieleautoren. Das Erfinden von Spielen betreibt er neben seinem Hauptberuf als Tischler nebenbei als Hobby. Er ist also ein erfahrener Autor mit vielen Ideen, der aber bescheiden geblieben ist

Wie er sagt, hat er in den letzten Jahren als Mitglied der SAZ (“Spieleautorenzunft”) 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. Ziemlich bekannt geworden ist etwa sein famoses HUSARENGOLF, eine Mischung aus Sportgerät und Geschicklichkeitsspiel, das einfach großen Spaß macht. 1987 erhielt er dafür von der Jury “Spiel des Jahres” den Sonderpreis Geschicklichkeitsspiel. 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” veröffentlichtes KIPPIT, das nicht nur dem Titel nach eng verwandt ist mit Kipp X, dessen Regelheft Sie gerade lesen.