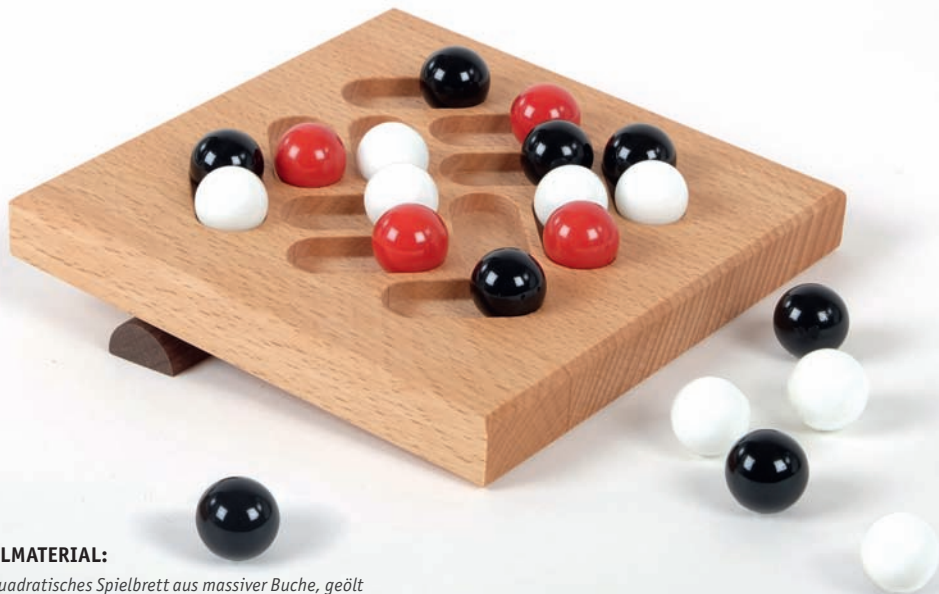


# KIPP4

Autor: Thomas Weber



## SPIELMATERIAL:

- 1 quadratisches Spielbrett aus massiver Buche, geölt
- 1 dunkle Holzleiste
- 20 Murmeln (8 x hell, 8 x dunkel, 4 x rot)



**Gerhards**  
Spiel und Design

*Wer hat den Dreh raus?*





## SPIELZIEL

Gespielt wird mit hellen, dunklen und roten Murmeln. Die Spieler setzen und ziehen ihre Murmeln auf dem Spielbrett. Durch das anschließende Drehen des Spielbrettes können sich die Positionen der Murmeln aber wieder verändern. Gewonnen hat der Spieler, der nach dem Drehen vier eigene Murmeln aufeinanderfolgend in einer Reihe liegen hat.

## SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird mit einer Seite auf die dunkle Holzleiste gelegt, so dass sich ein Gefälle in eine Richtung ergibt. Die vier roten Murmeln werden in die vorgesehenen Doppelfelder eingesetzt (siehe Abb. 1). Durch die Schräge rollen sie zum tiefsten Punkt des Feldes.

Die Spieler einigen sich, wer mit welcher Farbe spielt. Jeder erhält die Murmeln seiner Farbe. Hell beginnt.

## SO WIRD GESPIELT

Die Spieler sind abwechselnd am Zug.

Jeder Spielzug besteht aus **zwei Aktionen**, die nacheinander ausgeführt werden müssen:

1) **Entweder** eine eigene Murmel **einsetzen** **oder** eine eigene Murmel **ziehen** **oder** eine rote Murmel **entfernen**.

2) Das Spielbrett drehen.

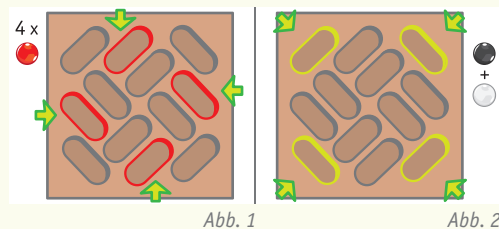


Abb. 1

Abb. 2

**Zu Aktion 1) Der Spieler wählt eine der Möglichkeiten für seinen Zug:**

**Einsetzen:** Eine eigene Murmel, die sich noch nicht auf dem Spielbrett befindet, wird auf eines der vier äußeren Doppelfelder eingesetzt (siehe Abb. 2 und Abb. 3A), sofern eine Position frei ist. Sind dort bereits alle Positionen durch Murmeln besetzt, darf die neue Murmel auf eine beliebige freie Position auf dem Spielfeld gesetzt werden.

**Ziehen:** Eine eigene Murmel wird parallel zu den Diagonalen des Spielbrettes um eine Position weitergezogen (siehe Abb. 3B). Dabei darf die Murmel nur auf eine freie benachbarte Position, **nicht aber** innerhalb desselben Doppelfeldes gezogen werden.

Es ist zulässig, dass die Murmel nach dem Einsetzen auf die andere Position des Doppelfeldes rollt.

**Rote Murmel entfernen:** Eine beliebige rote Murmel wird vom Brett genommen (siehe Abb. 3C). Es ist zulässig, dass die andere Murmel dieses Doppelfeldes danach auf die vormalige Position der roten Murmel rollt. Die entnommene rote Murmel kommt nicht wieder ins Spiel zurück.

## Zu Aktion 2)

Der Spieler nimmt das Spielbrett in die Hand, dreht es und legt es mit einer der anderen Seiten zurück auf die Holzleiste, die unverändert liegen bleibt. Dadurch ändert sich die Richtung des Gefälles, wodurch sich auch die Positionen der Murmeln verändern können. Wie weit das Brett gedreht wird, entscheidet der Spieler. Es darf nicht auf die in diesem Zug verwendete Seite zurückgedreht werden.

## SPIELENDE

Liegt **nach dem Drehen** des Spielbrettes durch einen der beiden Spieler eine **durchgehende waagerechte, senkrechte** oder **diagonale** Reihe aus mindestens 4 Murmeln einer Farbe auf dem Spielbrett, gewinnt der Spieler dieser Farbe die Partie. Vor dem Drehen gebildete Reihen führen nicht zum Sieg.

Liegen dann von jeder Farbe eine oder mehrere solcher Reihen auf dem Spielbrett, gewinnt der Spieler, der **soeben** das Brett gedreht hat.

Kann ein Spieler Aktion 1) nicht mehr ausführen – das heißt, er hat keine Murmel mehr zum Einsetzen, kann nicht ziehen und es ist keine rote Murmel mehr auf dem Brett – hat er verloren.

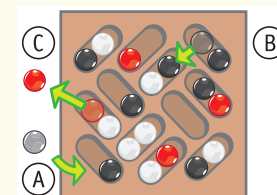


Abb. 3

Mögliche Spielzüge zu Aktion 1)

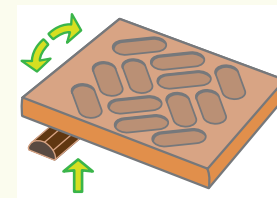


Abb. 4

Drehen, immer eine, zwei oder drei Vierteldrehungen



## What's the Best Way to Turn and Tilt?

### OBJECT OF THE GAME

Players use light, dark, and red marbles that they place and move on the gameboard. But because of the subsequent turning and tilting of the gameboard, the positions of the marbles can change.

The first player to have a row of four marbles in his own color after the turning of the board wins the game.

### SET-UP OF THE GAME

Put the gameboard on the dark wooden bar so that one side is tilting in one direction. Place the four red marbles in the designated double spaces (see *illus. 1*). Because of the slope, they roll to the lowest point of the space.

Players agree on which color to take, and each player gets the marbles of his color. The player with the light marbles begins.

### THIS IS HOW YOU PLAY

The players alternate taking turns.

Each game turn consists of **two actions** that have to be carried out in this order:

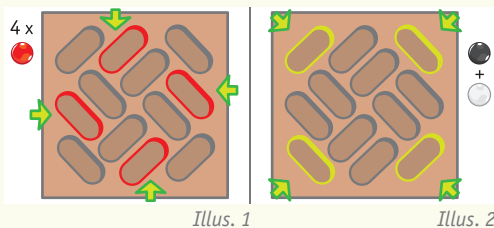
- 1) **Place** one of your own marbles **or move** one of your own marbles or **remove** a red marble.
- 2) Rotate the gameboard.

#### Action 1 – As the active player, you choose one of the options for your turn:

**Place:** Place one of your marbles that is not yet on the gameboard on one of the four outer double spaces (see *illus. 2 and illus. 3A*), if there is an unoccupied position; if all positions of these spaces are

#### GAME MATERIALS:

- 1 square gameboard made of solid beechwood, treated with protective oils
- 1 dark wooden bar
- 20 marbles (8x light, 8x dark, 4x red)



Illus. 1

Illus. 2

already occupied by marbles, you may place the new marble on any unoccupied position on the gameboard.

**Move:** Move one of your own marbles one position ahead, parallel to the diagonals of the gameboard (see *illus. 3B*). In doing so, you may move the marble only onto an unoccupied position of an adjacent double space, **but not** within the same double space.

It is permissible that the marble, after being placed, rolls onto the other position of the same double space.

**Remove a red marble:** Take any red marble off the board (see *illus. 3C*). It is permissible that the other marble on this double space rolls onto the former position of the red marble after that. The removed red marble does not come back into play.

#### Action 2:

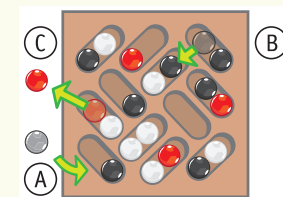
Take the gameboard into your hand, rotate it and put it back onto the wooden bar so that a different edge is resting on the table; the bar stays put. Now the board is tilting in a different direction, and with this, the positions of the marbles might change. It is up to you how far you rotate the board; it may not be rotated back to the side used in the just-finished turn.

### END OF THE GAME

If, **after** either of the two players has **rotated** the gameboard, the gameboard shows a **continuous horizontal, vertical or diagonal** row of at least four marbles in one player color, the player of this color wins the game. Rows that were formed before the rotation do not lead to victory.

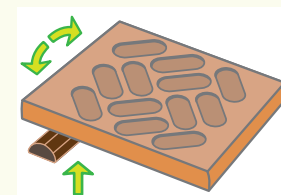
If rows of both colors are lying on the gameboard, the player who **just** rotated the board wins.

A player loses if he can no longer carry out action 1 – i.e., he has no marble left to place, he cannot move, and there is no red marble left on the board.



Illus. 3

Possible game turns for action 1



Illus. 4

Rotate – by one, two or three quarter turns



## Qui aura le bon tour de main ?

### BUT DU JEU

On joue avec des billes claires, des billes sombres et des billes rouges. Les joueurs les placent ou déplacent sur le plateau de jeu. Ensuite, ils font pivoter celui-ci sur la réglette, ce qui modifie la position des billes. C'est le joueur qui, après cette manipulation, obtient un alignement de quatre billes de sa couleur qui gagne.

### PRÉPARATIFS

L'un des côtés du plateau est posé sur la réglette, le plateau s'en trouve donc incliné. Les quatre billes rouges prennent place dans les cases doubles comme le montre l'illustration 1. La position oblique du plateau les fait rouler vers le point le plus bas de la case. Les joueurs décident qui joue avec quelle couleur, et c'est celui qui prend les billes claires qui commence.

### COMMENT JOUER ?

Les joueurs jouent à tour de rôle.

À chaque coup, il faut faire **deux actions**, l'une après l'autre :

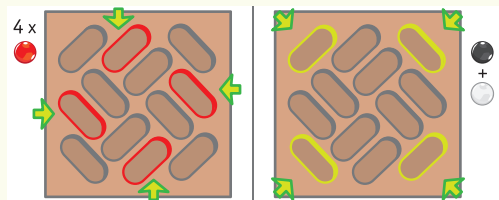
1. **Soit placer** l'une de ses propres billes, **soit déplacer** l'une de ses propres billes **ou encore enlever** une bille rouge du jeu.
2. Faire pivoter le plateau.

**Concernant la première action, le joueur choisit l'une des trois possibilités :**

**Placer :** Placer l'une de ses propres billes, qui n'est pas encore en jeu, dans l'une des cases doubles situées sur l'extérieur du plateau (voir ill. 2 et ill. 3A), pour peu bien sûr qu'il y ait une place libre dans

### MATÉRIEL :

- 1 plateau carré en étre massif, huilé
- 1 réglette en bois sombre
- 20 billes (8 claires, 8 sombres et 4 rouges)



Ill. 1

Ill. 2

l'une de ces cases. Si tel n'est pas le cas, placer la bille dans n'importe quelle autre case encore disponible.

**Déplacer :** Déplacer l'une de ses propres billes d'une case dans la diagonale du plateau (voir ill. 3B). La bille ne peut être déplacée que dans une case voisine libre, **mais jamais** à l'intérieur d'une même case.

Il est possible que la bille roule dans l'autre partie de la case dans laquelle elle vient d'être déposée.

**Enlever une bille rouge :** Enlever n'importe laquelle des billes rouges du plateau (voir ill. 3C). Il se peut que l'autre bille que contenait la case roule alors dans l'emplacement libéré.

La bille rouge ne peut plus être utilisée au cours de cette partie.

### Concernant la seconde action :

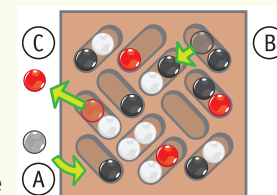
Le joueur prend le plateau de jeu en main, le tourne dans celle-ci et pose donc un autre côté sur la réglette en bois qui n'a, quant à elle, pas changé de place. Ceci modifiera le sens de la pente et donc la position des billes. Chaque joueur peut décider de combien de côtés il fait tourner le plateau de jeu. Il ne peut cependant pas faire un tour complet.

### FIN DE LA PARTIE

Si **après avoir fait tourner** le plateau, il s'avère que l'un des deux joueurs obtient une rangée horizontale, verticale ou oblique de 4 billes de sa couleur, il gagne la partie. Ces mêmes rangées obtenues avant la manipulation ne comptent pas.

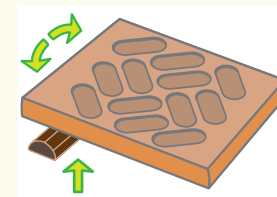
Si après avoir fait tourner le plateau, il y a une ou plusieurs rangées de quatre billes des deux couleurs, c'est le joueur **qui vient** de tourner le plateau de jeu qui gagne.

Si un joueur ne peut plus exécuter l'action 1, c'est-à-dire qu'il ne peut plus ni placer de bille de sa couleur ni en déplacer une et qu'il ne reste pas non plus de bille rouge en jeu, il a perdu !



Ill. 3

Ce que l'on peut faire durant la première action.



Ill. 4

Tourner le plateau, d'un quart, d'un demi ou de trois quarts de tour.

*English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“  
Traduction française : Patricia Kerres*

**WARNUNG!** Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden! / **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! / **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement !



**Gerhards**  
Spiel und Design

**Clemens Gerhards e.K.**  
**Inhaber Ludwig Gerhards**  
D-56235 Ransbach-Baumbach  
info@spielewerkstatt.eu

[www.spielewerkstatt.eu](http://www.spielewerkstatt.eu)