

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

**Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.** Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

***Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :***



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

---

Torsten Marold

# KIPP X



pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Serez-vous le premier à vous débarrasser de vos pièces sur la croix? A votre tour, à vous d'en poser un maximum sans la faire basculer et sans faire chuter de cubes. Car ceux-ci reviennent immédiatement dans votre stock. Le mieux serait de s'arrêter à temps? Mais c'est si tentant d'essayer de placer une pièce en plus!

## MATÉRIEL

- une croix en bois
- 72 cubes en bois de 4 tailles/couleurs différentes: 12 rouges, 16 bleus, 20 jaunes et 24 verts

## PRÉPARATION

Placer la croix entre les joueurs.

A 2 joueurs, chaque joueur reçoit 4 rouges, 6 bleus, 8 jaunes et 10 verts. A 3 ou 4 joueurs, chaque joueur reçoit 3 rouges, 4 bleus, 5 jaunes et 6 verts. Les cubes non utilisés sont rangés dans la boîte.

L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur qui a le meilleur sens de l'équilibre.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Durant toute la partie, chaque joueur à tour de rôle pose, un par un, ses cubes sur les branches surélevées de la croix en respectant les quelques règles suivantes :

- un cube peut être posé sur un emplacement vide, à côté ou au dessus de cubes déjà présents, mais sans les déplacer.
- on ne peut pas poser de cubes au centre de la croix (voir photo en dernière page).
- on ne peut pas toucher la croix ou les cubes précédemment posés avec la main.

---

Le tour d'un joueur s'arrête dans l'un des trois cas suivants.

1/ La croix bascule: le joueur doit rajouter à son stock les cubes éventuellement tombés.

2/ La croix ne bascule pas, mais des cubes tombent: le joueur doit rajouter à son stock les cubes tombés.

3/ Le joueur décide de s'arrêter.

Dans tous les cas, c'est au tour du joueur suivant de poser des cubes sur les branches surélevées de la croix.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur parvient à poser son dernier cube sur la croix. Il remporte ainsi la partie.

*Si vous aimez Kipp X, vous allez adorer KIPPIT. KIPPIT est à la fois très proche et bien différent de Kipp X: un autre jeu franjos avec des cubes et des dés pour 2 joueurs inventé par Torsten Marold.*