

Beppo der Bock



Ein magnetisches Geschicklichkeitsspiel

für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Auf dem Weg nach Hause treffen die Kinder auf Beppo, den Ziegenbock. Eigentlich ist Beppo ein ganz netter Kerl, der keiner Fliege etwas zu Leide tun kann. Aber wenn er während seines Mittagsschlafchens geärgert wird, kann er schon mal etwas unwirsch reagieren. Dann müsst ihr aufpassen, dass eure Spielfiguren ihm nicht in die Quere kommen und möglichst schnell das Ziel erreichen.

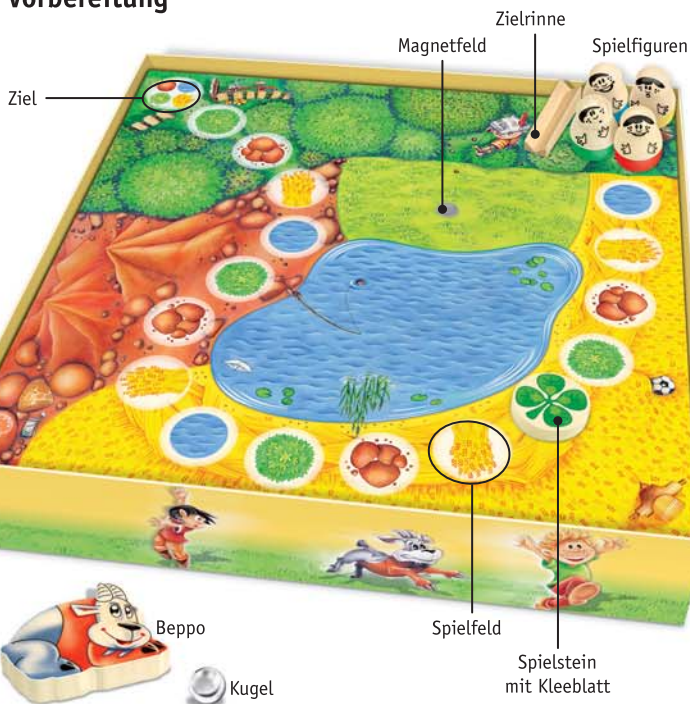
Inhalt

- | | |
|------------------------------------|----------------|
| 1 Spielplan mit kleinem Magnetfeld | 4 Spielfiguren |
| 1 Ziegenbock »Beppo« | 1 Zielrinne |
| 1 Spielstein mit Kleeblatt | 2 Stahlkugeln |

Spielziel

Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Ziel erreicht, gewinnt.

Vorbereitung



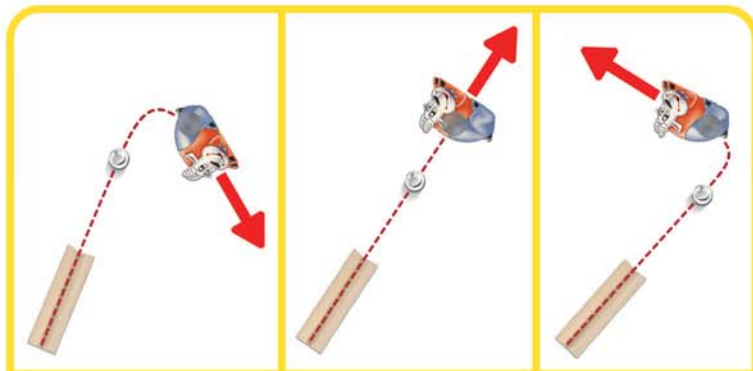
Nachdem ihr das Material aus der Schachtel genommen habt, legt ihr den **Spielplan** wieder in die Schachtel zurück und steckt die Zielrinne in das Loch auf dem Plan. Jeder nimmt sich eine **Spielfigur** und stellt sie auf das Startfeld (Bank) in der Ecke des Spielplans. Legt den **Spielstein mit dem Kleeblatt** auf das zweite Wasserfeld. Der Startspieler nimmt sich die **Kugel** und **Beppo**.

Das Spiel

Wie kannst du Beppo springen lassen?

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, darfst du die Schachtel so drehen, dass du bequem mit der Zielrinne zielen kannst. Dann legst du Beppo auf oder dicht neben den Magneten in der hellgrünen Wiese und stellst die Zielrinne so ein, dass sie auf den Magneten unter Beppo zeigt. Anschließend nimmst du die Kugel, legst sie an beliebiger Stelle in die Rinne und lässt sie los. Trifft die Kugel Beppo, springt er wie verrückt über den Spielplan.

Dass Beppo so wild über den Spielplan springt, liegt daran, dass der Magnet, auf dem Beppo liegt, besonders kräftig ist und die Kugel stark anzieht, wenn sie in seine Nähe kommt. Aber ihr werdet sehen, dass nicht nur die Geschwindigkeit, mit der Beppo losspringt, verblüffend ist. Ihr könnt auch die Richtung des Sprungs beeinflussen, sogar ein Sprung nach hinten ist möglich. Wichtig sind dabei die Lage von Beppo auf dem Magneten, die Einstellung der Zielrinne und die Geschwindigkeit, d.h. die Starthöhe der Kugel.



Die Abbildungen zeigen drei Beispiele, in denen ihr seht, was möglich ist. Darüber hinaus macht es euch aber sicher auch viel Spaß, die Wirkung des Magneten genauer zu untersuchen und dabei immer neue Schusstechniken zu entdecken. Mit Ausprobieren, etwas Übung und ein wenig Geschick wird es euch bald gelingen, Beppo gezielt an jede Stelle des Spielplans springen zu lassen.

Wie ziehst du mit deiner Spielfigur?

Nachdem Beppo gesprungen ist, ziehst du mit deiner Spielfigur. Auf dem Spielplan siehst du fünf große Landschaften: ein gelbes Getreidefeld, blaues Wasser, ein rotbraunes Gebirge, einen dunkelgrünen Wald und eine hellgrüne Wiese. Durch diese Landschaften führt ein Weg. Die Stelle, an der Beppo **nach seinem Sprung** liegen bleibt, entscheidet darüber, wie weit du deine Spielfigur ziehen darfst.

Springt Beppo z.B. in das Getreidefeld, darfst du mit deiner Figur auf das nächste **freie** gelbe Feld auf dem Spielplan ziehen. Auf einem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Besetzte Felder überspringst du einfach und ziehst auf das nächste freie Feld **dieser Farbe**. Berührt Beppo nach seinem Sprung mehrere Landschaften, darfst du dir eine der berührten Farben aussuchen. Bleibt Beppo aber auf der Wiese liegen, weil er von der Kugel nicht gut oder gar nicht getroffen wurde, oder aber weil er vom Schachtelrand auf die Wiese zurückgesprungen ist, bleibt deine Spielfigur stehen. Sie muss ebenfalls stehen bleiben, wenn Beppo aus der Schachtel springt. Dein Zug ist zu Ende.

Was geschieht, wenn Beppo eine Spielfigur umrennt?

Es kann passieren, dass Beppo bei einem Sprung eine oder mehrere Spielfiguren trifft und diese umfallen oder ganz aus ihrem Feld geschoben werden. In diesem Fall musst du diese Spielfiguren sofort auf das Startfeld zurückstellen. Erst danach ziehst du deine eigene Figur. Rennt Beppo deine eigene Figur um, darfst du trotzdem mit ihr ziehen, nachdem du sie auf das Startfeld zurückgestellt hast.

Das Kleeblatt

Zu Beginn des Spiels liegt das Kleeblatt auf dem zweiten Wasserfeld. Wer mit seiner Spielfigur als Erster **auf oder über** dieses Feld zieht, nimmt sich das Kleeblatt, legt es unter die eigene Figur und nimmt es in den folgenden Runden mit. Das Kleeblatt kann deine Spielfigur schützen. Denn wenn Beppo eine Spielfigur trifft, die auf dem Kleeblatt steht, wird meistens nur das Kleeblatt unter der Spielfigur verschoben und die Spielfigur bleibt stehen. Fällt deine Figur aber trotzdem um oder steht nach einem Schuss nicht mehr auf ihrem Feld, musst du die Spielfigur zurück auf das Startfeld stellen. Gelingt es einem Spieler, das Kleeblatt unter einer Spielfigur wegzuschießen, bekommt dieser Spieler das Kleeblatt und darf es unter seine Spielfigur legen.

Wird das Kleeblatt getroffen, bevor ein Spieler darauf gezogen ist, wird es einfach wieder zurück auf das zweite blaue Wasserfeld gelegt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Figur das Ziel erreicht hat. Der erste Spieler im Ziel ist der Gewinner.

Beppo für Fortgeschrittene

Es gelten dieselben Regeln wie oben beschrieben mit folgenden Ausnahmen:

- Eine Spielfigur, die von Beppo getroffen wird, dabei umfällt oder ganz aus ihrem Feld gestoßen wird, wird hinter die nachfolgende Spielfigur zurückgestellt. Stößt Beppo mehrere Figuren um, wird zuerst die Figur zurückgestellt, die weiter vorne stand usw. Wird die letzte Figur umgestoßen, muss sie zurück auf das Startfeld.
- Berührt Beppo mehrere Felder, darf die Farbe nicht ausgewählt werden. Die eigene Spielfigur muss auf die Farbe gezogen werden, auf der Beppo mit seinen Vorderhufen gelandet ist.
- Wer als Erster zwei Runden gewonnen hat, ist Gesamtsieger.

Made in Germany
©2007 Oberschwäbische Magnetspiele
Unterdorferstraße 20-22 · D-86488 Nattenhausen
www.magnetspiele.com
Vertrieb · Distribué par · Distributor · Verkocht en
verdeeld door · Distribuidor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. -Landmann-Platz 1-5 · D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de



Beppo



A magnetic game of skill

for 2 to 4 players, 5 years and up

On their way home, the children meet Beppo, the billy goat. Actually, Beppo is quite a good sport who wouldn't harm a fly. However, if he is bothered during his after-lunch nap, he may react in an irritated way. Then you have to be careful that your playing pieces don't get in his way and that they reach their destination as quickly as possible.

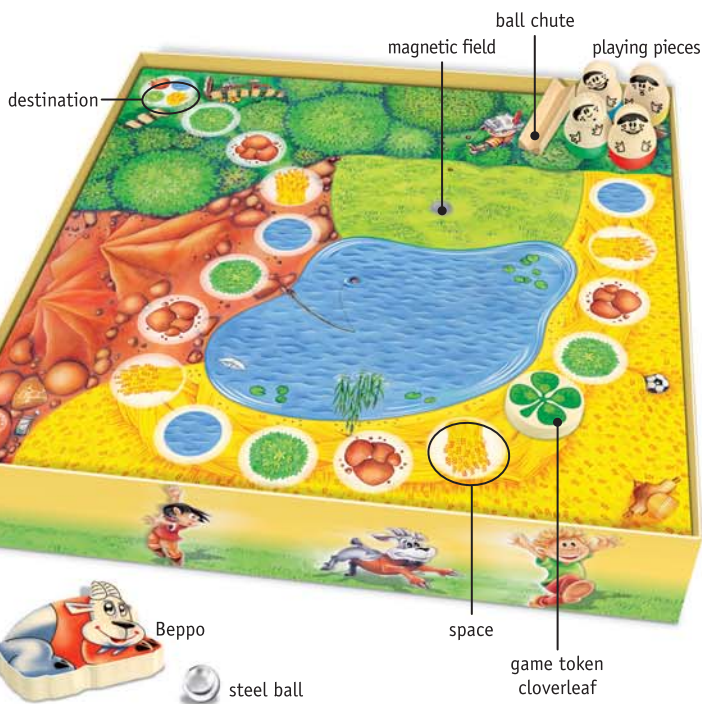
Contents

1 gameboard with a small magnetic field, 4 playing pieces, 1 billy goat (»Beppo«), 1 game token showing a cloverleaf, 1 ball chute, 2 steel balls

Object of the game

The player who reaches the destination with his playing piece first wins.

Setup



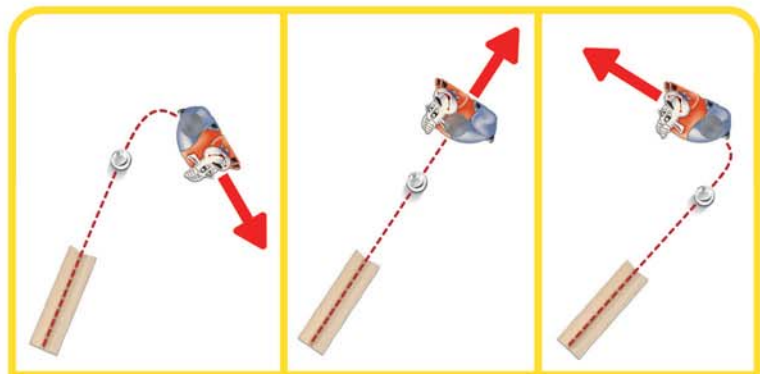
After taking the materials out of the box, you put the **gameboard** back in the box and stick the **ball chute** into the hole in the board. On your turn, you may turn the box in such a way that you can easily aim the ball chute. Each player chooses one **playing piece** and places it on the starting place (the bench) in the corner of the gameboard. Put the **game token with the cloverleaf** on the second water space. The starting player takes the **ball** and **Beppo**.

The game

How can you make Beppo jump?

The youngest player starts. The turns are played clockwise. On your turn, you first place Beppo on or close to the magnet in the light green meadow and adjust the ball chute in such a way that it points to the magnet near or under Beppo. After that, you take the ball, put it at any position on the chute and let it go. If the ball hits Beppo, he jumps like crazy around the gameboard.

Beppo's jumping around the gameboard so wildly is caused by the fact that the magnet on which Beppo is sitting is especially strong, and powerfully attracts the ball when it gets close to him. But you will see that it is not only the speed at which Beppo starts jumping that is amazing. You can also influence the direction of the jump; even a jump backwards is possible. The key factors are Beppo's position on the magnet, the adjustment of the ball chute and the speed – that means the starting height of the ball.



The illustrations show three examples in which you see what is possible. Beyond that, it is also lots of fun to examine the effect of the magnet and, in doing so, to find out new techniques of shooting.

By trying it out, and with some practice and skill, you will soon manage to make Beppo jump precisely to any spot on the gameboard.

How do you move your playing piece?

After Beppo has jumped, you move your playing piece. You see five large areas on the gameboard: a yellow grain field, blue water, red-brown mountains, a dark green forest and a light green meadow. A path leads through these areas. The spot where Beppo stops **after his jump** determines how far you may move your playing piece. For instance, if Beppo jumps into the grain field, you may move your piece onto the next **free** yellow space on the gameboard. Only one playing piece at a time may be on the same space. Just jump over occupied spaces and move onto the next free space **of this color**.

If Beppo, after his jump, is lying in more than one area, you may choose any one of the colors he is on. However, if Beppo remains in the meadow because he has not been hit well or at all by the ball, or because he has jumped back from the edge of the box into the meadow, your playing piece remains where it is. It must also stay in place if Beppo jumps out of the box. Your turn ends.

What happens if Beppo knocks over a playing piece?

It may happen that Beppo hits one or more than one playing piece on his jump and that these pieces fall over or are completely pushed off their space. In this case, you have to put these playing pieces back to the starting place immediately. Only after that, you move your own piece. If Beppo knocks over your own piece, you may move it, however, after putting it back on the starting place.

The cloverleaf

In the beginning of the game, the cloverleaf lies on the second water space. The player who moves his playing piece first **onto** or **across** this space, takes the cloverleaf, puts it under his own piece and takes it with him in the following rounds. The cloverleaf can protect your playing piece; if Beppo meets a playing piece that is sitting on the cloverleaf, in most cases only the cloverleaf underneath the playing piece is moved, and the playing piece remains where it is. If your piece falls over, though, or does not stand on its space any more after a shot, you have to put the playing piece back on the starting place. If a player manages to shoot the cloverleaf out from under a playing piece, he takes the cloverleaf and is allowed to put it under his playing piece.

If the cloverleaf is hit before a player has moved onto it, it is just put back on the second blue water space.

End of the game

The game ends as soon as a playing piece has reached the destination. The player whose piece it is, is the winner.

Beppo for advanced players

The game rules are the same as described above, with the following exceptions:

- A playing piece that is hit by Beppo and falls over or is completely pushed off its space, is placed onto the first free space behind the playing piece in back of it. If Beppo knocks over more than one piece, the piece that was further along on the path is put back first, etc. If the last piece has been knocked over, it must be put back on the starting place.
- If Beppo is lying in more than one area, do not pick a color; you have to move your own playing piece onto the color on which Beppo has landed with his front hooves.
- The first player to win two rounds is the overall winner.

Autoren · Auteur · Author · Auteur · Autor: Peter Schackert, Klaus Zoch
Magneteffekt · Effet magnétique · Magnetic effect · Magnetisch effect · Efeto magnético · szabványvak magfelel: Arthur Drescher
Illustration/Grafik · Illustrations/Graphisme · Illustrations/Graphic design · Illustraties/Grafische vormgeving · Ilustración/Diseño gráfico: designers_contor · www.designerscontor.de

Beppo



Un juego magnético de habilidad

Para 2-4 jugadores, a partir de 5 años

En su camino a casa, los niños se encuentran con Beppo, el carnero. En realidad, Beppo es un buen tipo que no haría daño a una mosca. Sin embargo, si se le molesta durante su siesta después de comer, puede reaccionar de forma muy irritada. Así que tendrás que ser muy cuidadoso y no poner tu ficha en su camino y hacer que llegue a su destino lo más rápido posible.

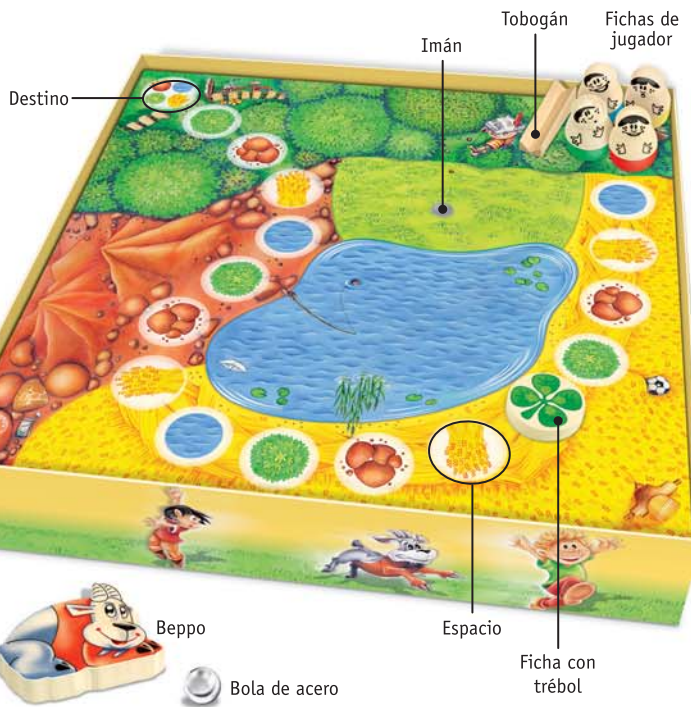
Material

1 tablero con un potente imán, 4 fichas de jugador, 1 carnero (Beppo), 1 ficha con un trébol, 2 bolas de acero, 1 tobogán para lanzar la bola.

Objetivo del juego

Gana el jugador que alcance el destino con su ficha primero.

Preparación



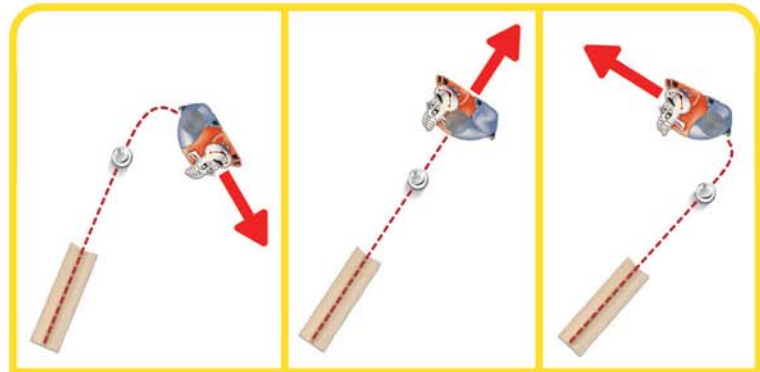
Después de sacar el material fuera de la caja, poned el **tablero** de nuevo en la caja y poned el **tobogán** en el agujero del tablero. En tu turno, debes girar la caja de forma que puedas alcanzar fácilmente el tobogán. Cada jugador elige una **ficha de jugador** y la coloca en el espacio de inicio (el banco) en la esquina del tablero. Poned la **ficha con el trébol** en el segundo espacio de agua. El jugador inicial coge la **bola** y a **Beppo**.

El juego

¿Cómo puedes hacer saltar a Beppo?

Comienza el jugador más joven. El turno sigue el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, coloca primero a Beppo cerca o sobre el imán en la pradera verde y dirige el tobogán de forma que apunte al imán cerca o debajo de Beppo. Después de esto, coge la bola, colócala en el tobogán y déjala caer. Si la bola da a Beppo, saltará como un loco por el tablero.

El salto de Beppo tan "salvaje" por el tablero se debe a que el imán sobre el que Beppo está colocado es especialmente potente, de modo que atrae fuertemente a la bola cuando pasa cerca de él. Os quedaréis alucinados de la rapidez con que salta Beppo, pero a la vez, porque podéis influir en la dirección de su salto, incluso podéis hacer que salte hacia atrás. Los factores clave son la posición de Beppo sobre el imán, el ajuste del tobogán y la velocidad (es decir, la altura inicial de la bola).



Las ilustraciones muestran tres ejemplos en los que puedes ver qué se puede hacer. Aparte de esto, es también muy divertido ver cómo funciona el efecto del imán y, haciendo esto, se descubren nuevas técnicas de lanzamiento.

Con varios intentos y con algo de práctica y destreza, pronto manejaréis a Beppo de forma precisa para hacerle llegar a cualquier punto del tablero.

¿Cómo mover la ficha de jugador?

Después de que Beppo haya saltado, movéis vuestra ficha. Hay cinco áreas grandes en el tablero: un campo de cereales amarillo, agua azul, montañas rojizas, un bosque verde oscuro y una pradera verde. Hay un sendero que pasa por estas zonas. El punto donde Beppo se pare **después de su salto** determina hasta donde puedes mover tu ficha. Por ejemplo, si Beppo salta al campo de cereales, puedes moverte hasta el siguiente espacio amarillo **libre** del tablero. Sólo puede haber una ficha por espacio. Así que, si el espacio está ocupado, salta hasta el siguiente espacio libre **de dicho color**.

Si Beppo, después de su salto, se queda en más de un área, puedes elegir cualquiera de los colores sobre los que está. Sin embargo, si Beppo se queda en la pradera porque no se le ha empujado bien o no le ha dado la bola, o porque ha saltado hacia atrás desde uno de los límites de la caja hacia la pradera, tu ficha se queda donde está. También puede quedarse sin mover si Beppo salta fuera de la caja. Aquí termina tu turno.

¿Qué pasa si Beppo golpea una ficha?

Puede pasar que Beppo dé a una o más fichas al saltar y que estas fichas se caigan o que sean completamente expulsadas de su espacio. En este caso, tienes que poner estas fichas de vuelta al espacio de inicio inmediatamente. Sólo después de esto puedes mover tu ficha. Si Beppo golpea a tu ficha, puedes moverla pero siempre después de haberla colocado de vuelta al espacio de inicio.

El trébol

Al principio del juego, el trébol se coloca en el segundo espacio de agua. El jugador que mueva su ficha primero a **este espacio o más allá**, coge el trébol y lo coloca debajo de su ficha y lo lleva con ella en las siguientes rondas. El trébol puede proteger a tu ficha; si Beppo golpea una ficha que tiene debajo el trébol, en la mayoría de los casos sólo se mueve éste bajo la ficha y ésta se queda en el espacio donde estaba. Si tu ficha se cae a pesar de todo, o no se queda en su espacio, vuelve al espacio de inicio. Si un jugador consigue quitar el trébol de debajo de una ficha, coge el trébol y se lo pone debajo de su propia ficha.

Si Beppo golpea el trébol antes de que un jugador lo tenga bajo su ficha, se devuelve al segundo espacio de agua azul.

Final del juego

El juego acaba cuando una ficha llega al destino. El jugador del que sea esta ficha es el ganador.

Beppo para jugadores avanzados

Las reglas del juego son las mismas con las siguientes excepciones:

- si Beppo golpea una ficha y ésta se cae o es expulsada completamente de su espacio, vuelve al primer espacio libre detrás de la última ficha. Si Beppo golpea a más de una ficha, la ficha que hubiera avanzado más se coloca detrás primero, etc. Si es la última ficha la que ha sido golpeada, debe volver al espacio de inicio.
- Si Beppo está en más de una zona, no se elige color, tienes que mover tu ficha en el color donde Beppo tenga sus pezuñas delanteras.
- El primer jugador que gane dos rondas es el ganador.



Beppo



Un jeu d'adresse magnétique

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

En rentrant chez eux, les enfants tombent sur Beppo, le bouc. À vrai dire, Beppo est très gentil et ne ferait pas de mal à une mouche. Mais s'il est dérangé pendant sa sieste, il peut devenir de mauvaise humeur. Prenez garde alors que votre pion ne croise pas son chemin et essayez de rejoindre l'arrivée le plus vite possible.

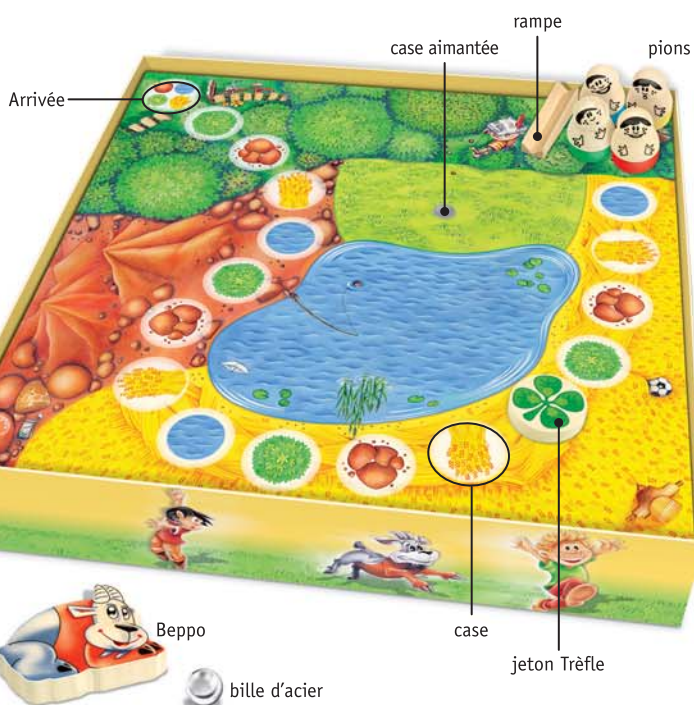
Contenu

1 plateau de jeu avec une petite case aimantée, 4 pions, 1 Beppo le bouc, 1 jeton Trèfle, 1 rampe de lancement, 2 billes d'acier

But du jeu

Le premier qui atteint l'arrivée avec son pion remporte la partie.

Préparation



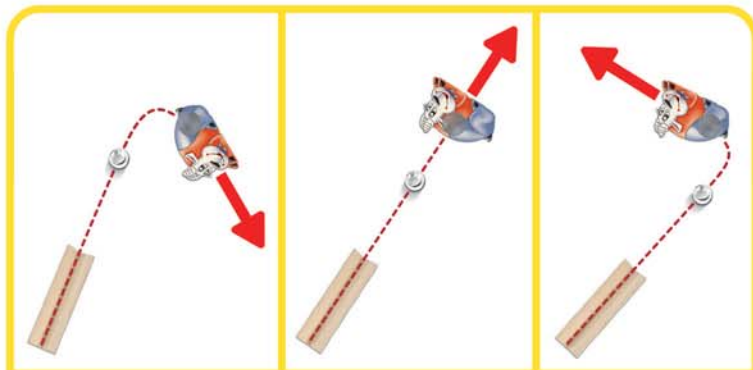
Après avoir sorti le matériel, remettre le **plateau** dans la boîte et insérer la **rampe** dans le trou du plateau. Quand vient son tour, le joueur peut tourner la boîte et ainsi être à l'aise pour viser avec la rampe. Chacun choisit un **pion** et le place sur la case Départ (le banc), au coin du plateau. Placer ensuite le **jeton Trèfle** sur la deuxième case Eau. Le premier joueur prend la **bille** et **Beppo**.

Déroulement du jeu

Comment faire sauter Beppo ?

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur commence par placer Beppo sur ou très près de l'aimant, dans le pré vert, puis il oriente la rampe vers l'aimant sous Beppo. Prendre ensuite la bille, la placer à n'importe quelle hauteur sur la rampe et la lâcher. Si la bille atteint Beppo, il saute comme un fou sur le plateau.

Si Beppo saute ainsi comme un fou sur le plateau, c'est que l'aimant sur lequel il se trouve est particulièrement puissant et attire très fort la bille lorsqu'elle s'approche de lui. Vous serez bluffés par la rapidité avec laquelle Beppo peut sauter, mais également que vous puissiez influencer la direction de son saut, y compris vers l'arrière. Ce qui importe est la position de Beppo sur l'aimant, la préparation de la rampe et la vitesse de la bille (c'est-à-dire, sa hauteur de départ).



Les illustrations vous montrent trois exemples différents. En plus, cela vous amusera sûrement beaucoup d'étudier en détail les effets de l'aimant et de découvrir sans cesse de nouvelles techniques de tir. Après quelques essais, et avec de l'entraînement et un peu de chance, vous réussirez rapidement à faire sauter Beppo à n'importe quel endroit du plateau.

Comment déplacer son pion ?

Après le saut de Beppo, le joueur avance son pion. Sur le plateau figurent cinq grands paysages : champ de céréales jaunes, eau bleue, montagnes brun roux, forêt vert foncé et prairie vert clair. Un chemin traverse ses paysages. Le paysage sur lequel atterrit Beppo **après son saut** indique jusqu'à quelle case le joueur peut déplacer son pion. Si Beppo saute dans le champ de céréales, par exemple, le joueur déplace son pion sur le plateau jusqu'à la prochaine case jaune **libre**. Il ne doit toujours y avoir qu'un pion par case. Les cases occupées sont simplement sautées et le joueur continue jusqu'à la case libre suivante **de cette couleur**. Si Beppo touche plusieurs paysages après son saut, le joueur peut choisir l'une des couleurs correspondantes. Par contre, si Beppo reste dans la prairie parce que la bille l'a à peine touché, voire pas du tout, ou parce qu'il est revenu du bord du plateau sur la prairie, le pion ne bouge pas. C'est également le cas si Beppo sort de la boîte. Le tour du joueur est terminé.

Que se passe-t-il si Beppo tombe sur un pion ?

Il peut arriver qu'en sautant Beppo tombe sur un ou plusieurs pions et les renverse ou les éjecte de leurs cases. Dans ce cas, ces pions sont immédiatement renvoyés au départ. Le joueur déplace ensuite son pion. Si Beppo renverse son propre pion, le joueur peut tout de même avancer, mais à partir de la case départ.

Le trèfle

Au début de la partie, le trèfle se trouve sur la deuxième case Eau. Le premier joueur qui **atteint ou dépasse** cette case prend le trèfle, le place sous son pion et se déplace avec lui durant les tours suivants. Le trèfle le protège, car si Beppo tombe sur un pion posé sur le trèfle, la plupart du temps, seul le trèfle est déplacé et le pion ne bouge pas. Cependant, si le pion est également renversé ou expulsé de sa case, le joueur le renvoie au départ. Si un joueur parvient à enlever le trèfle sous un pion, il s'empare du trèfle et le place sous son pion.

Si le trèfle est expulsé avant qu'un joueur n'ait réussi à s'en emparer, il est simplement remis sur la deuxième case Eau bleue.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un pion atteint l'arrivée. Celui-ci remporte la partie.

Beppo pour les plus grands

Les règles restent les mêmes aux exceptions suivantes :

- Un pion qui tombe ou qui est expulsé de sa case, touché par Beppo, doit reculer derrière le pion qui le suit. Si Beppo tombe sur plusieurs pions, le premier à reculer est celui d'entre eux qui avait le plus avancé, etc. S'il tombe sur le dernier pion, celui-ci retourne au départ.
- Si Beppo touche plusieurs paysages, le joueur ne peut pas choisir la couleur. Il doit avancer son pion jusqu'à la case de couleur indiquée par les sabots des pattes avant du bouc.
- Le premier à avoir gagné deux manches remporte la partie.



Kolos a kolompos

Egy mágneses ügyességi játék

2-4 játékos részére, 5 éves kortól

Hazaindulnak a gyerekek. Útjuk aranylő búzakaralásmezőn, magas hegységen és sűrű erdőn keresztül vezet. Míg a gyerekek az úton hazafelé mennek, Kolos a kos békésen alszik a zöldellő réten. De szépen csendben kell ám menni, mert nagyot ugrik Kolos, ha a gyerekek felébresztik. Aki nem vigyáz, sajnos póruul jár, mert akinek a figuráját Kolos fellöki, az a fordulót a startmezőről újakezdi!

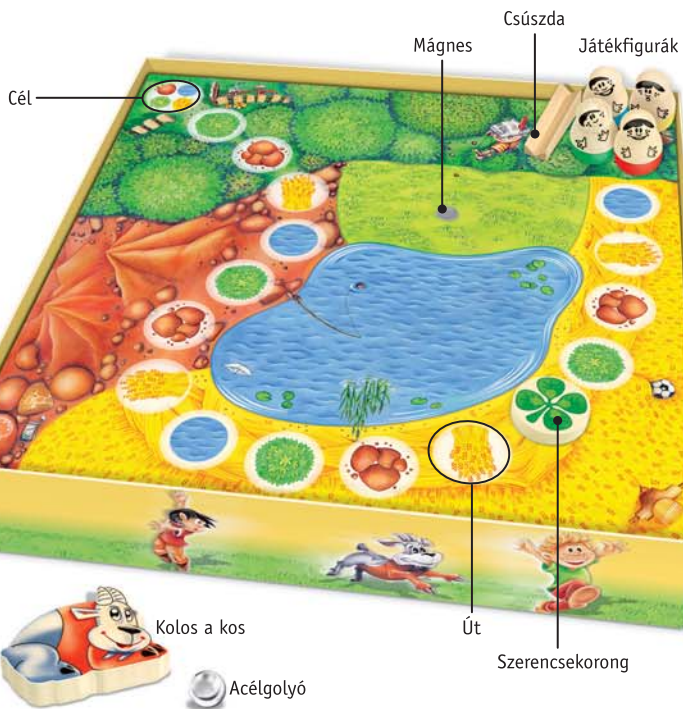
Tartalom

1 játéktábla, 1 fa kos játékfigura, 1 fa szerencsekorong négylevelű lóherével, 4 fa játékfigura, 1 fa csúszda, 2 acélgolyó

A játék célja

A játékot az a játékos nyeri, aki figurájával elsőként ér a célba.

A játék előkészítése

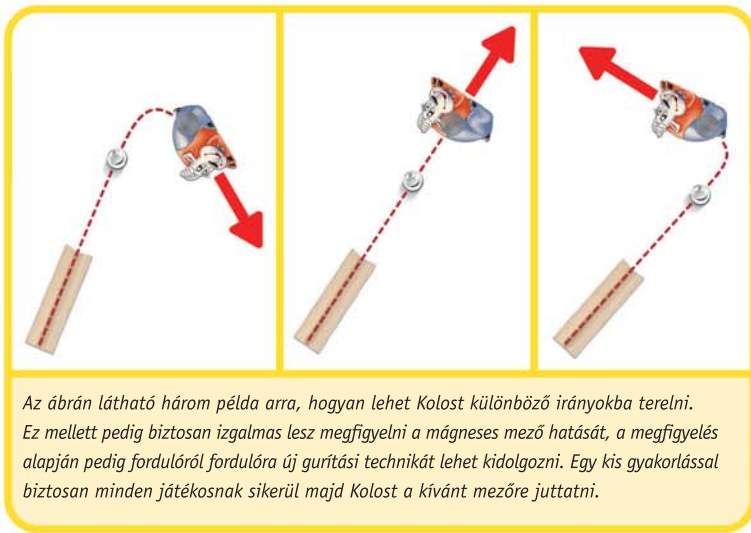


Miután a játékosok a játék részeit kivették a dobozból, a **játékfelületet** helyezték rá a doboz aljára. A **csúszdát** a játékfelületen úgy lehet rögzíteni, hogy a csúszda talpát a játékfelületen lévő lyukba kell dugni. Minden játékos válasszon magának egy **figurát**, és állítsa azt a játékfelületen lévő startmezőre, a padra. A **szerencsekorongot** a második vizes játékmezőre kell tenni. A kezdő játékos vegye magához az **acélgolyót** és **Kolost**.

A játék menete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú. Az éppen soron lévő játékos maga felé fordíthatja a játékfelületet azért, hogy a csúszdával kényelmesen célozni tudjon. A játékos Kolost tetszése szerint a mezőn lévő mágneses felületre, vagy közvetlenül az mellé helyezi, majd beállítja a csúszdát úgy, hogy az Kolos irányába mutasson. Végül az acélgolyót legurítja a csúszdán lehetőleg úgy, hogy Kolost eltalálja. Ha a játékosnak sikerül Kolost eltalálnia, az keresztülzáguld a játékfelületen.

Kolos azért záguld keresztül a játékfelületen, mert egy különösen erős mágnes felületen fekszik, ami az acélgolyót erősen magához vonzza, ami kilöki őt a helyéről. A játékosok Kolos elmozdulásának irányát és sebességét is befolyásolhatják, Kolos elhelyezésével, a csúszda beállításával és az acélgolyó kezdősebességének megváltoztatásával.



Az ábrán látható három példa arra, hogyan lehet Kolost különböző irányokba terelni. Ez mellett pedig biztosan izgalmas lesz megfigyelni a mágneses mező hatását, a megfigyelés alapján pedig fordulóról fordulóra új gurítási technikát lehet kidolgozni. Egy kis gyakorlattal biztosan minden játékosnak sikerül majd Kolost a kívánt mezőre juttatni.

Hogyan léphetnek a játékosok?

Miután Kolost sikerült elmozdítani a helyéről, a játékos továbbléphet figurájával a játékmezőn. A játéktáblán öt különböző tájegység látható: sárga gabonamező, kék tó, barna hegység, sötétzöld erdő, világoszöld mező. A területeken egy út vezet keresztül. Azt, hogy a játékos figurájával az út melyik mezőjére léphet, Kolos határozza meg.

Abban az esetben, ha Kolos a gabonamezőn landol, akkor a játékos figurájával a következő szabad gabonamezőre léphet az úton. Egy játékmezőn egyszerre csak egy figura állhat. Ha a játékmező foglalt, akkor a játékosnak át kell ugrania az ott álló figurát és egyszerűen a **következő** ugyanolyan, de **szabad játékmezőre** kell lépnie. Akkor, ha Kolos úgy landol, hogy egyszerre több területet is érint, akkor a játékos tetszése szerint kiválaszthat egyet a területek közül, amelyikhez tartozó játékmezőre lépni szeretne. Abban az esetben, ha Kolos a zöld mezőn marad mert a játékos gyengén találta el, vagy egyáltalán nem sikerült eltalálnia, esetleg Kolos a doboz faláról a mezőre pattant vissza, a játékos figurájával nem léphet tovább és lépése ezzel véget ér. A játékos akkor sem léphet tovább és lépése szintén véget ér, ha Kolos kiugrik a dobozból.

Mi történik akkor, ha Kolos felborít egy játékfigurát?

Előfordulhat az is, hogy Kolos mikor keresztül záguld a játékfelületen egy, vagy több játékfigurát felborít, vagy kilök a helyéről. Ilyenkor az érintett játékfigurákat vissza kell állítani a játéktábla startmezőjére, a padra. A soron lévő játékos csak ez után léphet figurájával. Ha az éppen soron lévő játékos Kolossal saját figuráját borítja fel, akkor a játékos figurájával a startmezőről kiindulva léphet.

Szerencsekorong

A szerencsekorong a játék kezdetekor a második vizes játékmezőn áll. Az a játékos, aki elsőként éri el, vagy lépi át ezt a játékmezőt, figurája alá csúszthatja és a következő fordulóban magával viheti a szerencsekorongot. A szerencsekorong megvédi a játékos figuráját. Mert amikor Kolos eltalál egy játékfigurát, a legtöbb esetben a szerencsekorongot löki ki alóla és a figura pedig állva marad. Ha Kolos ennek ellenére a játékfigurát mégis felborítja, vagy kilöki a helyéről, akkor játékfigurákat vissza kell állítani a játéktábla startmezőjére, a padra. Ha egy játékosnak sikerül egy játékostársa figurája alól kilöki a szerencsekorongot, akkor megtarthatja és saját figurája alá csúszthatja azt.

Ha egy játékos úgy találja el a szerencsekorongot, hogy még nem áll rajta egyik játékos figurája sem, akkor a szerencsekorongot egyszerűen vissza kell tenni eredeti helyére.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos figurájával eléri a célmezőt. Ez a játékos lesz a játék nyertese.

Kolos haladóknak!

A játék alapszabályai változatlanul érvényesek a következő kitételekkel:

- Nem kell a startmezőre visszaállítani azt a figurát, amelyiket Kolos felborította. Az érintett figurát a mögötte álló figura mögötti üres játékmezőre kell állítani. Ha Kolos több figurát is felborított, akkor azokat a sorrendiség betartásával kell az állva maradt figura mögötti üres játékmezőre állítani. Ha Kolos az utolsó figurát borította fel, akkor azt a startmezőre kell visszaállítani.
- Abban az esetben, ha Kolos egyszerre több mezőn landol, akkor a játékos nem választhatja ki azt, hogy melyik játékmezőre lép. A játékosnak olyan a játékmezőre kell lépnie, amelyik Kolos mellső patája alatt van.
- A játékot végül az a játékos nyeri, aki két fordulót megnyer.

Beppo



Een magnetisch vaardigheidsspel

voor 2 tot 4 spelers, vanaf 5 jaar

Onderweg naar huis, ontmoeten de kinderen Beppo, de bok. Eigenlijk is Beppo heel aardig en zou hij geen vlieg kwaad kunnen doen. Als hij echter gestoord wordt tijdens zijn middagdutje, kan hij nogal geïrriteerd reageren. Het komt er dan ook op aan om voorzichtig te zijn dat je speelstukken niet in zijn weg lopen en dat ze hun bestemming zo snel mogelijk bereiken.

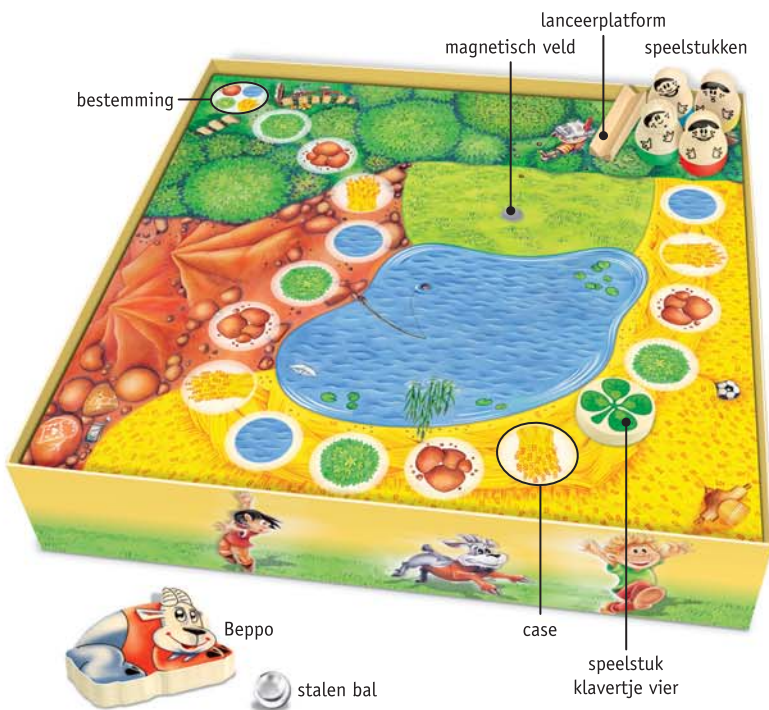
Inhoud

1 spelbord met een klein magnetisch veld, 4 speelstukken, 1 bok («Beppo»)
1 speelstuk in de vorm van een klavertje vier, 1 lanceerplatform, 2 stalen ballen

Doel van het spel

De speler die als eerste de bestemming bereikt met zijn speelstuk, wint het spel.

Opzet



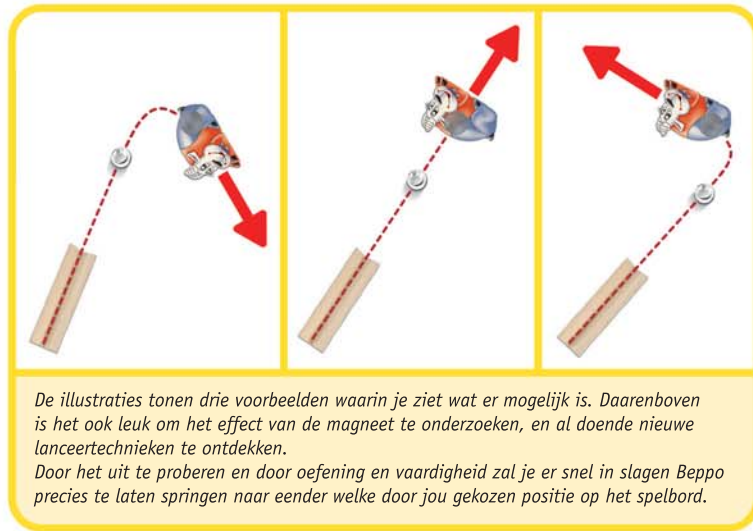
Nadat je het spelmateriaal uit de doos hebt genomen, stop je het **spelbord** terug in de doos en steek je het lanceerplatform in het gat in het spelbord. Tijdens jouw beurt mag je de doos zo draaien dat je het lanceerplatform gemakkelijker op Beppo kan richten. Elke speler kiest een **speelstuk** en plaatst het op de startpositie (de bank) in de hoek van het spelbord. Plaats het **speelstuk met het klavertje vier** op de tweede waterpositie. De startspeler neemt de **bal** en **Beppo**.

Het spel

Hoe kan je Beppo doen springen?

De jongste speler begint. De beurten worden volgens de wijzers van de klok gespeeld. Tijdens jouw beurt, plaats je Beppo eerst op of dichtbij de magneet in de lichtgroene wei en pas je het lanceerplatform zo aan, dat deze in de richting wijst van de magneet dichtbij of onder Beppo. Daarna neem je de bal, plaats je deze op een positie op het lanceerplatform en laat je hem gaan. Als de bal Beppo raakt, begint hij als een gek rond te springen op het spelbord.

Beppo's wilde sprongen op het spelbord worden veroorzaakt door het feit dat de magneet waarop Beppo zit enorm sterk is, en de bal krachtig zal aantrekken als hij in zijn buurt komt. Maar je zal zien dat niet enkel de snelheid waarmee Beppo begint te springen verbazend is. Je kan ook de richting van de sprong beïnvloeden; zelfs een achterwaartse sprong is mogelijk. De sleutelfactoren zijn Beppo's positie op de magneet, de aanpassing van het lanceerplatform en de snelheid van de bal.



De illustraties tonen drie voorbeelden waarin je ziet wat er mogelijk is. Daarenboven is het ook leuk om het effect van de magneet te onderzoeken, en al doende nieuwe lanceertechnieken te ontdekken.

Door het uit te proberen en door oefening en vaardigheid zal je er snel in slagen Beppo precies te laten springen naar eender welke door jou gekozen positie op het spelbord.

Hoe beweeg je je speelstuk?

Nadat Beppo heeft gesprongen, verplaatst je je speelstuk. Je ziet 5 grote gebieden op het spelbord: een gele akker, blauw water, roodbruine bergen, een donkergroene bos en een lichtgroene wei. Een pad leidt je door deze gebieden. De plaats waar Beppo stopt **na zijn sprong** bepaalt hoe ver je je speelstuk mag verplaatsen. Bijvoorbeeld, als Beppo in de akker springt, mag je je speelstuk verplaatsen naar de eerstvolgende **vrije** gele positie op het spelbord. Er mag zich op één positie maar één speelstuk tegelijkertijd bevinden. Spring eenvoudigweg over bezette posities en verplaatst je speelstuk naar de eerstvolgende positie **van deze kleur**.

Als Beppo, na zijn sprong, in meer dan één gebied ligt, mag je zelf één van de kleuren kiezen waarop hij ligt. Als Beppo echter in de wei blijft omdat hij niet (of niet goed) werd geraakt door de bal, of omdat hij van de rand van het spelbord terugsprong naar de weide, blijft je speelstuk waar het zich bevindt. Het blijft ook op zijn plaats zitten als Beppo uit de speeldoos springt. Je beurt eindigt hierna.

Wat gebeurt er als Beppo een speelstuk omver gooit?

Het kan gebeuren dat Beppo één of meerdere speelstukken raakt tijdens zijn bokkerige sprongen en dat deze stukken omvallen of helemaal van hun positie af worden geduwd. In dit geval, moet je deze speelstukken onmiddellijk terug op de startpositie zetten. Enkel daarna mag je je eigen speelstuk verplaatsen. Als Beppo je eigen speelstuk omver gooit, mag je het verplaatsen, echter alleen nadat je je speelstuk terug op de startpositie hebt gezet.

Het klavertje vier

Aan het begin van het spel ligt het klavertje vier op de tweede waterpositie. De speler die zijn speelstuk als eerste **op of over** deze positie verplaatst, neemt het klavertje vier, plaatst het onder zijn eigen speelstuk en neemt het met hem mee in de volgende rondes.

Het klavertje vier kan je speelstuk beschermen; als Beppo een speelstuk raakt dat zich op het klavertje vier bevindt, zal enkel het klavertje vier in de meeste gevallen verplaatst worden, en het speelstuk blijft waar het is.

Als je stuk echter omvalt of niet meer op zijn positie staat na een sprong, moet je het speelstuk terug op de startpositie zetten. Als een speler erin slaagt het klavertje vier van onder een speelstuk uit te duwen, neemt hij het klavertje vier en mag hij dit onder zijn speelstuk plaatsen.

Als het klavertje vier geraakt wordt vóór een speler er op of over is bewogen, wordt het gewoon terug op de tweede blauwe positie geplaatst.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speelstuk zijn bestemming heeft bereikt. De eigenaar van dit speelstuk is de winnaar.

Beppo voor gevorderde spelers

De spelregels zijn dezelfde als hierboven beschreven, met de volgende uitzonderingen:

- Een speelstuk dat wordt geraakt door Beppo en omvalt of helemaal van zijn positie wordt geduwd, wordt op de eerste vrije positie achter het speelstuk achter hem verplaatst. Als Beppo meer dan één stuk omstoot, moet je eerst het speelstuk terugzetten dat zich verderop het pad bevond, enz. Als het laatste speelstuk werd omgestoten, moet het teruggeplaatst worden op de startpositie.
- Als Beppo in meer dan één gebied ligt, mag je geen kleur kiezen; je moet je eigen speelstuk verplaatsen naar de kleur waarop Beppo landde met zijn voorste hoeven.
- De eerste speler die 2 rondes wint is de grote winnaar.