

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 Mittagsschläfchens 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.

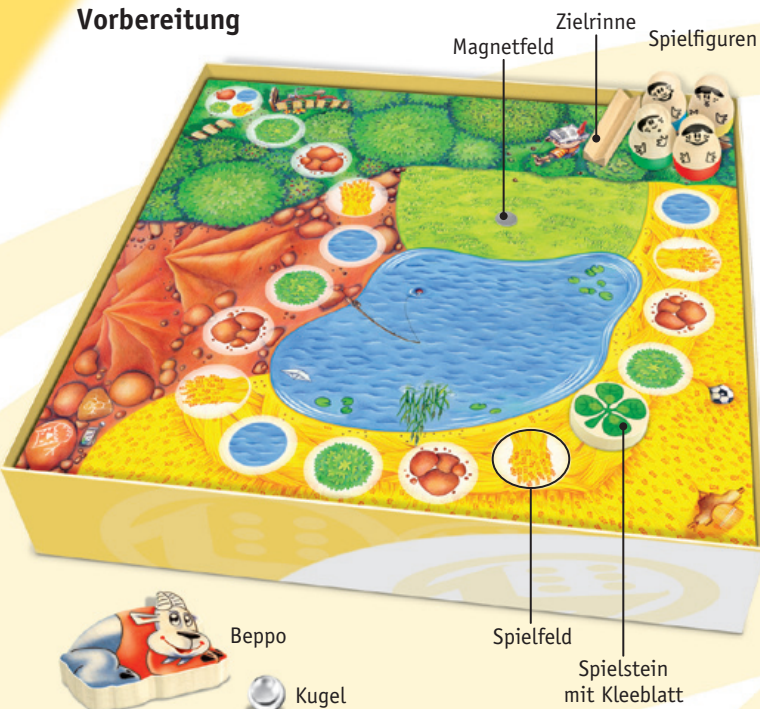
Inhalt

1 Spielplan mit kleinem Magnetfeld,	4 Spielfiguren
1 Ziegenbock „Beppo“	1 Zielrinne
1 Spielstein mit Kleeblatt	1 Stahlkugel

Spielziel

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

Vorbereitung



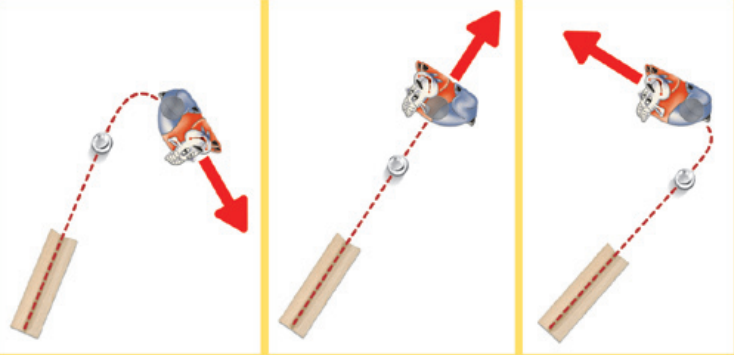
Nachdem ihr das Material aus der Schachtel genommen habt, legt ihr den **Spielplan** wieder in die Schachtel zurück und steckt die **Zielrinne** in das Loch auf dem Plan. Wer an der Reihe ist, darf die Schachtel so drehen, dass er bequem mit der Zielrinne zielen kann. Jeder nimmt sich eine **Spielfigur** 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, legst du zunächst 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. Dann 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.

Das 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.



Beppo

Un jeu d'adresse magnétique

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

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, 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 zurück gestellt 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.

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.

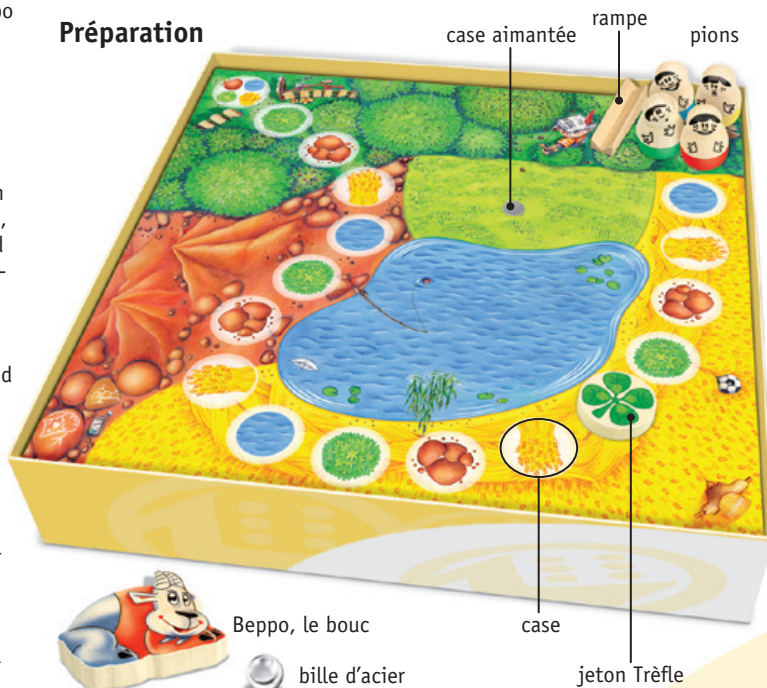
Contenu

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

But du jeu

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

Préparation



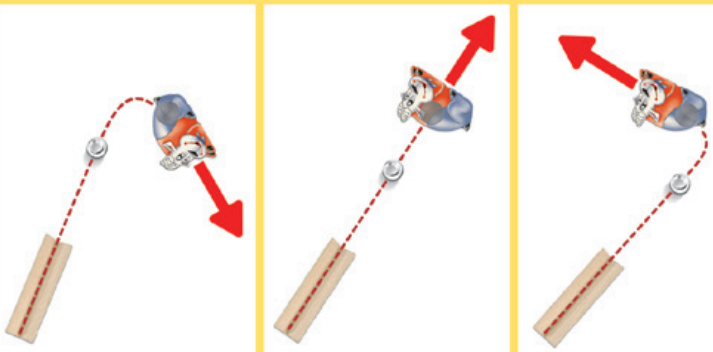
Après avoir sorti le matériel, remettre le **plateau** dans la boîte et insérer la **rampe** dans le trou du plateau. Quand vient son tour, le joueur peut tourner la boîte et ainsi à être à l'aise pour viser avec la rampe. Chacun choisit un **pion** et le place sur la case Départ (le banc), au coin du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

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.

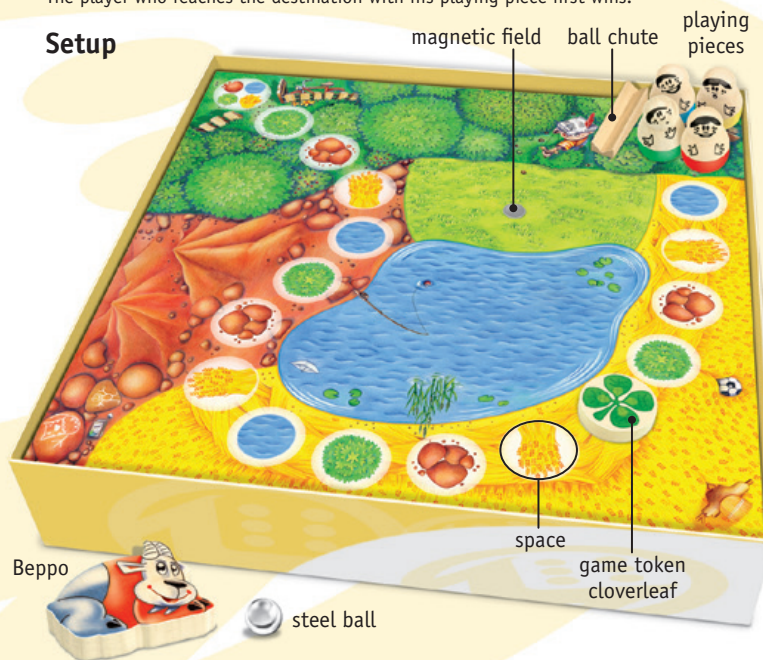
Contents

1 gameboard with a small magnetic field, 4 playing pieces, 1 billy goat („Beppo“), 1 game token showing a cloverleaf, 1 ball chute, 1 steel ball

Object of the game

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

Setup



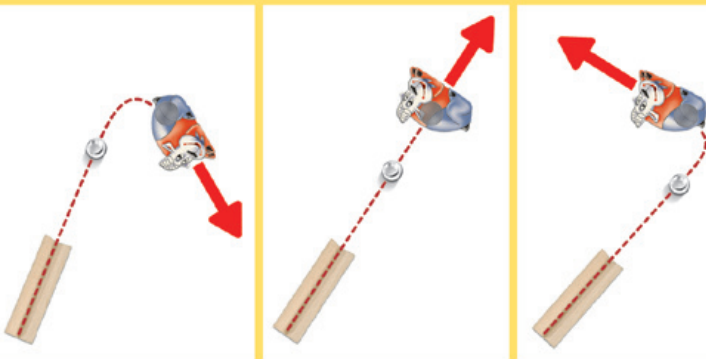
After taking the materials out of the box, you put the **gameboard** back in the box and stick the **ball chute** into the hole in the board. On your turn, you may turn the box in such a way that you can easily aim the ball chute. Each player chooses one **playing piece** and places it on the starting 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.

Made in Germany

©2007 Oberschwäbische Magnetspiele
Unterdorferstraße 20–22
D-86488 Nattenhausen
www.magnetspiele.com



Vertrieb • Distribué par • Sales and distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de



Autoren • Auteur • Author: Peter Schackert, Klaus Zoch
Illustration/Grafik • Illustrations/Graphisme • Illustrations/Graphic design:
designers_contor, www.designerscontor.de
English Translation: Sybille Aminzadah & Bruce Whitehill, „Word for Wort“