



Een MAGNETISCH BEHENDIGHEIDSSPEL

Voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar

Onderweg van jullie boomhut naar huis komen jullie langs Beppo die in de wei staat te grazen. Beppo is een vriendelijke geitenbok, maar hij doet graag een beetje gek. Het liefst speelt hij met jullie het kastanjespel: wie hem met een kastanje raakt, kan zich voorbereiden op een speciaal soort race!

Laat je niet omverlopen en ga zo snel mogelijk naar huis!

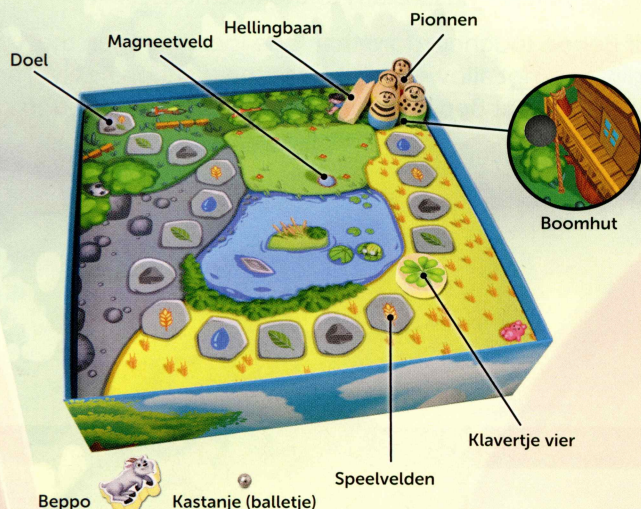
INHOUD

- 1 speelbord met magneetveld
- 1 pion "Beppo"
- 1 schijf "klavertje vier"
- 4 pionnen
- 1 hellingbaan
- 1 balletje "kastanje" (en 1 reserveballetje)

DOEL VAN HET SPEL

Bereik als eerste het einde van de weg en win het spel!

VOORBEREIDING



Haal het speelmateriaal uit de doos en leg vervolgens het speelbord weer terug in de doos. Steek de hellingbaan in het gat bij de boomhut. Iedere speler kiest een pion en plaatst deze in de boomhut in de hoek. Leg het klavertje vier op het tweede waterveld van de weg.

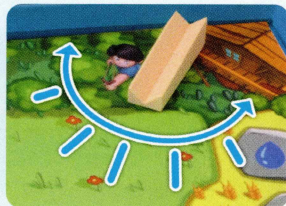
Wie van jullie het laatst een dier heeft gegaaid, mag beginnen.

HET SPEL ZELF

Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Als jij aan de beurt bent, plaats je Beppo op of vlak bij de magneet. Je mag hem neerleggen zoals je wilt, maar je moet hem niet rechtop zetten.



Dan mag je de hellingbaan draaien en ermee richten. Dat gaat het beste als je je achter de hellingbaan bevindt. Daarvoor mag je het spel draaien of zelf om het spel heen lopen.



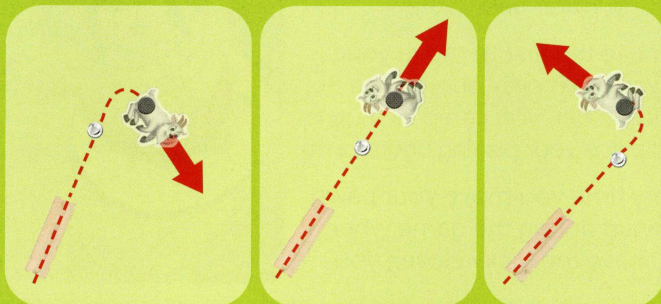
Meestal wil je op de magneet onder Beppo mikken, maar soms is het slim om iets ernaast te mikken. Je zult wel zien waarom.

Heb je de hellingbaan gedraaid zoals je wilt? Leg dan de kastanje (het balletje) op een willekeurige plek op de hellingbaan en laat het los.



Als het balletje Beppo raakt, springt hij als een gek over het speelbord. Als hij daarbij andere pionnen van hun veld schopt of omver gooit, moet je deze terug in de boomhut plaatsen. Datzelfde geldt ook als hij jouw pion raakt.

Je kunt sturen waar Beppo naartoe gaat springen, maar daarvoor moet je wel een beetje oefenen! Afhankelijk hoe Beppo op de magneet ligt, hoe de hellingbaan is gericht of hoe snel het balletje rolt, gaat Beppo anders springen. Hier zie je enkele voorbeelden:



Het is zelfs mogelijk dat Beppo achteruit springt. Krijg je dat voor elkaar?

Als Beppo klaar is met springen, verplaats je je pion vooruit. Op welk veld je terecht gaat komen, zie je aan het landschap waar Beppo is blijven liggen. Als Beppo bijvoorbeeld in de bergen is blijven liggen, mag je je pion verplaatsen naar het eerstvolgende bergenveld op de weg.



De 4 landschappen en hun symbolen zijn:



Als Beppo op de lichtgroene wei blijft liggen of als hij uit de doos springt, mag je je pion helaas niet verplaatsen.

Als Beppo op de grens tussen twee landschappen terechtkomt, mag je kiezen waar je naartoe gaat.

Over velden waarop al andere spelers staan, spring je heen. Daar zie je immers het symbool niet van.

Als je nog niet bij het laatste veld van de weg bent aangekomen, is de volgende speler aan de beurt.

Het klavertje vier

In het begin ligt het klavertje vier op het tweede waterveld.

Als je als eerste met je pion op het klavertje vier terechtkomt of eroverheen gaat, mag je het pakken en onder je pion plaatsen. Als je tijdens het spel je pion vooruit verplaatst en je het klavertje vier hebt, neem je dat natuurlijk mee en plaats je het weer onder je pion.



Het klavertje vier brengt geluk. Als Beppo op je pion afspringt, kan het zijn dat alleen het klavertje vier wordt weggeduwd. Als je pion daarna nog staat, hoef je niet terug naar de boomhut. Daar had je geluk!

Als het klavertje vier van onder je pion wordt weggeduwd, gaat het naar de speler die zojuist de hellingbaan heeft gedraaid en die legt het onder zijn pion.

Als het klavertje vier wordt geraakt voordat er een pion op staat, leg je hem weer terug op het tweede blauwe waterveld.

EINDE VAN HET SPEL

Bereik je als eerste het einde van de weg, dan heb je het spel gewonnen! Het spel is afgelopen.

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Als jullie al wat ervaring met "Beppo" hebben of iets ouder zijn, kunnen jullie de volgende regels toevoegen:

- Als een pion van zijn veld of omver wordt geschopt, hoeft deze niet helemaal terug naar de boomhut, maar naar het veld achter de pion die het dichtst achter hem staat. Als er meerdere pionnen tegelijk omver worden geschopt, plaats je eerst de voorste pion terug, dan de tweede, enzovoort. Maar als de laatste pion van zijn veld of omver wordt geschopt, moet hij toch weer terug naar de boomhut.
- Als Beppo meerdere landschappen raakt, mag de speler het veld niet meer zelf kiezen. Dan telt het landschap waar Beppo met zijn voorpoten terecht is gekomen.
- Wie als eerste twee keer heeft gewonnen, is de eindwinnaar.

Waarom springt Beppo zo dol in het rond?

De magneet onder Beppo is heel sterk. Als het balletje in de buurt van de magneet komt, wordt het sterk aangetrokken en beweegt daardoor heel snel. Omdat het balletje naar de magneet wil, wordt Beppo weggeduwd. Net als bij het biljarten gaat de zogenaamde impuls van het balletje over naar Beppo en deze springt weg.

