

KLAUS ZOCH &
PETER SCHACKERT



H U CH!
H U CH!



BEPPO

EIN MAGNETISCHES GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Auf dem Weg von eurem Baumhaus nach Hause seht ihr Beppo auf der Wiese grasen. Beppo ist ein lieber Ziegenbock, aber gerne auch für den ein oder anderen Spaß zu haben. Am liebsten spielt er mit euch das Kastanienspiel: Wer ihn mit einer Kastanie trifft, der darf sich auf ein Wettrennen der besonderen Art gefasst machen!

Lasst euch nicht umrennen und kommt möglichst schnell nach Hause!

INHALT

- 1 Spielplan mit Magnetfeld
- 1 Spielfigur „Beppo“
- 1 Scheibe „Glückskele“
- 4 Spielfiguren
- 1 Rampe
- 1 Kugel „Kastanie“ (und 1 Ersatzkugel)

SPIELZIEL

Erreiche als Erster das Ende des Weges, um zu gewinnen!

SPIELAUFBAU



Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel und legt danach den Spielplan wieder in die Schachtel zurück. Steckt die Rampe in das Loch beim Baumhaus. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt diese auf das Baumhaus in der Ecke. Legt den Glückskele auf das zweite Wasserfeld des Weges.

Derjenige von euch, der zuletzt ein Tier gestreichelt hat, fängt an.

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, legst du Beppo auf oder dicht neben den Magneten. Du darfst ihn so hinlegen, wie du möchtest. Allerdings solltest du Beppo nicht aufstellen.



Drehe anschließend die Rampe in die Richtung, in die du zielen möchtest. Am besten geht das, wenn du hinter der Rampe bist. Du darfst dafür das Spiel drehen oder dich selbst um das Spiel herum bewegen.



Meist möchtest du auf den Magneten unter Beppo zielen, aber es kann durchaus auch mal sinnvoll sein, leicht daneben zu zielen. Du wirst noch sehen, warum.

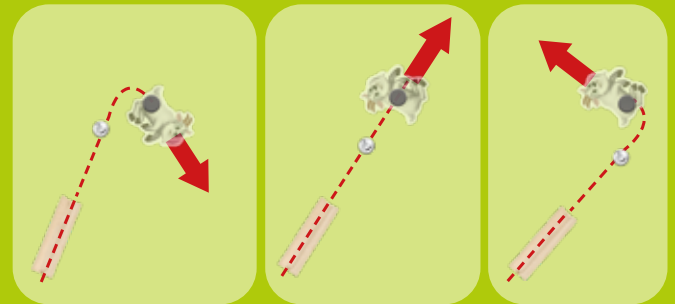
Hast du die Rampe so eingestellt, wie du möchtest? Dann lege jetzt die Kastanie (Kugel) an einer beliebigen Stelle auf die Rampe und lass sie los.



Trifft die Kugel Beppo, springt er wie verrückt über den Spielplan. Schubst er dabei andere Spielfiguren von ihren Feldern, musst du sie wieder auf das Baumhaus stellen. Das gilt auch, wenn er deine Spielfigur trifft.

Wie Beppo springt könnt ihr steuern, aber das braucht etwas Übung!

Je nachdem, wie Beppo auf dem Magneten liegt, wie die Rampe ausgerichtet ist oder wie schnell die Kugel rollt, wird Beppo anders springen. Hier seht ihr ein paar Beispiele:



Es ist sogar möglich, dass Beppo nach hinten springt. Schafft ihr das auch?

Nachdem Beppo gesprungen ist, ziehst du mit deiner Figur vorwärts. Auf welches Feld du ziehen darfst, zeigt dir die Landschaft, auf der Beppo liegen geblieben ist. Ist Beppo zum Beispiel im Gebirge liegen geblieben, darfst du deine Figur auf dem Weg bis zum nächsten Gebirgsfeld vorziehen.



Die 4 Orte und ihre Symbole sind:



Bleibt Beppo auf der hellgrünen Wiese oder springt aus der Schachtel, darfst du leider nicht vorrücken.

Liegt Beppo auf der Grenze von zwei Orten, darfst du dir aussuchen, zu welchem du gehst.

Felder, auf denen schon andere Spieler stehen, werden übersprungen. Hier kannst du ja das Symbol nicht sehen!

Hast du jetzt noch nicht das letzte Feld des Weges erreicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Der Glücksklee

Zu Beginn des Spiels liegt der Glücksklee auf dem zweiten Wasserfeld.

Ziehst du als Erster mit deiner Figur über oder auf den Glücksklee, darfst du den Glücksklee aufsammeln und unter deine Figur legen.

Ziehst du deine Spielfigur im Spielverlauf vorwärts und hast den Glücksklee, nimmst du den Glücksklee natürlich mit und legst ihn wieder unter deine Figur.



Der Glücksklee bringt Glück. Wenn Beppo auf deine Figur losspringt, kann es nämlich sein, dass nur der Glücksklee weggeschnipst wird. Wenn deine Figur danach noch stehen bleibt, musst du nicht zurück zum Startfeld. Du hast Glück gehabt!

Wenn der Glücksklee unter dir weggeschnipst wird, dann bekommt ihn der Spieler, der gerade die Rampe gesteuert hat, und legt ihn unter seine Figur.

Wird der Glücksklee getroffen, bevor ein Spieler auf ihm steht, so legt ihn einfach wieder auf das zweite blaue Wasserfeld zurück.

SPIELLENDE

Hast du als Erster das Ende des Weges erreicht, dann hast du gewonnen! Das Spiel ist dann vorbei.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Seid ihr schon erfahrene „Beppo“-Spieler oder etwas älter, dann könnt ihr folgende Regeln hinzunehmen:

- Wird eine Spielfigur umgestoßen, so muss sie nicht bis zum Baumhaus zurück, sondern nur hinter die nächste Figur hinter ihr. Werden mehrere Figuren gleichzeitig umgestoßen, stellt zuerst die vorderste Figur zurück, dann die zweitvorderste und so weiter. Wird die letzte Figur umgestoßen, muss sie aber zurück zum Start.
- Berührt Beppo mehrere Orte, dann darf der Spieler das Feld nicht mehr aussuchen. Dann zählt der Ort, auf dem Beppos Vorderhufe liegen.
- Wer als Erster zweimal das Spiel gewonnen hat, ist Gesamtsieger.



Warum springt Beppo so wild umher?

Der Magnet unter Beppo ist sehr stark. Kommt die Kugel in die Nähe des Magneten, wird sie stark angezogen und dadurch auch sehr schnell. Da die Kugel zum Magneten möchte, stößt sie Beppo weg. Ähnlich wie beim Billardspielen überträgt sich damit der sogenannte Impuls der Kugel auf Beppo und er springt davon.





BEPPRO

UN JEU D'ADRESSE MAGNÉTIQUE

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Beppo le bouc s'ennuie ! Chaque jour, c'est avec impatience qu'il attend que les enfants passent devant son pré au retour de leur cabane. Le vieux bouc espiègle adore le jeu du « Beppo » : il fait semblant de ne pas voir les garnements, jusqu'à ce que l'un d'eux lui lance un marron. Et là, il bondit et fonce droit devant lui ! Il faut alors courir le plus vite possible jusqu'à la maison en orientant Beppo vers ses camarades. Mais gare à celui qui se trouve sur son passage !

Ne laissez pas Beppo vous botter les fesses – et soyez le premier rentré à la maison !

CONTENU

- 1 plateau de jeu avec une case aimantée
- 1 pion Beppo
- 1 jeton Trèfle
- 4 pions Personnage
- 1 rampe de lancement
- 1 bille Marron (et une bille de rechange)

BUT DU JEU

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

MISE EN PLACE



Après avoir sorti le matériel, reposez le plateau dans la boîte. Placez la rampe dans le trou près de la cabane. Chaque joueur choisit un pion Personnage et le place sur la cabane. Placez le Trèfle sur la deuxième case Eau.

Le dernier joueur à avoir caressé un animal est le premier joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient votre tour, placez Beppo sur - ou près de - l'aimant. Vous pouvez le positionner comme vous le souhaitez, mais pas en position debout.



Ensuite, orientez la rampe et visez. C'est plus facile si vous vous placez derrière elle. Vous pouvez tourner le plateau ou vous déplacer autour de la table si vous le souhaitez.



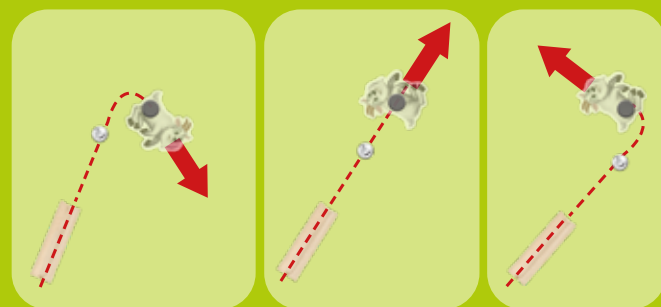
La plupart du temps, vous voudrez viser l'aimant situé sous Beppo, mais il peut parfois être utile de viser légèrement à côté. Nous vous expliquerons bientôt pourquoi !

Vous avez positionné la rampe comme vous le souhaitez ? Placez maintenant la bille n'importe où sur la rampe et lâchez-la.



Si la bille atteint Beppo, ce dernier bondit comme un fou sur le plateau. S'il pousse des Personnages hors de leur case ou les renverse, renvoyez ces pions à la cabane. Cela s'applique aussi à votre Personnage s'il est touché.

Avec un peu d'entraînement, vous pourrez réellement contrôler Beppo ! Il se comportera différemment en fonction de sa position sur l'aimant, de l'orientation de la rampe et de la vitesse de la bille. Voici quelques exemples :



Il est même possible de faire bondir Beppo en arrière. Y parviendrez-vous ?

Une fois que Beppo s'est « calmé », avancez votre Personnage sur la prochaine case correspondant au paysage sur lequel s'est arrêté Beppo. Par exemple, si Beppo s'est arrêté sur les montagnes, vous devez déplacer votre Personnage sur la prochaine case Montagne.



Les quatre paysages et leur symbole sont :



Si Beppo s'arrête sur le champ vert clair ou est éjecté de la boîte, vous ne pouvez malheureusement pas avancer.

Si Beppo s'arrête entre deux régions, vous pouvez choisir entre les deux.

Une même case ne peut accueillir qu'un seul Personnage. Placez votre Personnage sur la première case libre affichant le paysage souhaité.

Si vous n'avez pas encore atteint la dernière case, c'est au tour du joueur suivant.

Le Trèfle

Au début de la partie, le jeton Trèfle se trouve sur la deuxième case Eau.

Le premier joueur à atteindre ou dépasser cette case prend le Trèfle et le place sous son Personnage : à partir de maintenant, il se déplace avec lui.

Ce Trèfle le protège. Lorsque Beppo heurte un Personnage, il se peut que seul le Trèfle soit



déplacé. Si le Personnage reste debout dans sa case, il ne doit pas être renvoyé au départ. Quelle chance !

Si un joueur parvient à éjecter le Trèfle de sous un Personnage, il s'en empare et le place sous son propre pion.

Si le Trèfle est éjecté de sa case avant qu'un joueur n'ait réussi à s'en emparer, remettez-le sur la deuxième case Eau.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre l'arrivée est déclaré vainqueur ! La partie est alors terminée.

VARIANTE POUR LES PLUS GRANDS

Si vous avez déjà joué à « Beppo » ou si vous êtes un peu plus âgé, vous pouvez ajouter les règles suivantes :

- Si un Personnage est renversé ou poussé hors de sa case, il n'est pas renvoyé dans la cabane, mais juste derrière le Personnage qui le suit. Si plusieurs Personnages sont renversés, le Personnage qui était le plus avancé est replacé en premier, suivi par le deuxième plus avancé etc. Cependant, si c'est le Personnage en dernière position qui est renversé, celui-ci est renvoyé dans la cabane.
- Si Beppo est à cheval entre plusieurs paysages, le joueur n'est pas autorisé à choisir le paysage. Ce sont les pattes avant de Beppo qui sont prises en compte.
- Le premier joueur à gagner deux parties est déclaré vainqueur.



Pourquoi Beppo bondit-il comme ça ?

L'aimant sous Beppo est très puissant. Lorsque la bille s'en approche, elle est irrémédiablement attirée vers lui. Comme la bille veut atteindre l'aimant, elle repousse Beppo et lui transmet son impulsion, ce qui le fait bondir, comme au billard.





BEPPO

UN GIOCO DI ABILITÀ CON CALAMITA

Per 2-4 bambini dai 5 anni

Mentre rientrate a casa dalla vostra casetta sull'albero, vedete Beppo che brucia allegramente l'erba. Beppo è un caprone mansueto, ma anche un gran burlone. Il gioco che preferisce è quello del lancio delle castagne: chi riesce a colpirlo con una castagna, deve prepararsi a una corsa molto particolare!

Non fatevi prendere e cercate di arrivare a casa al più presto!

CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco con una calamita
- 1 pedina di "Beppo"
- 1 dischetto "quadrifoglio"
- 4 pedine
- 1 rampa
- 1 sfera "castagna" (e 1 sfera di riserva)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince chi raggiunge prima la fine del percorso!

PREPARAZIONE DEL GIOCO



Togliete il materiale di gioco dalla scatola e poi rimettete il tabellone nella scatola. Fissate la rampa nell'apposito foro vicino alla casetta sull'albero. Ogni giocatore sceglie una pedina e la mette nell'angolo in cui si trova la casetta sull'albero. Mettete il quadrifoglio sulla seconda casella dell'acqua che si trova sul percorso.

Chi fra di voi ha accarezzato più di recente un animale inizia la partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca in senso orario. Quando tocca a te metti Beppo disteso sopra oppure vicinissimo alla calamita. Lo puoi mettere come preferisci. Tuttavia non dovresti metterlo in piedi.



Poi puoi ruotare la rampa per prendere la mira. Il modo migliore è mettendoti dietro la rampa. Per farlo puoi ruotare il tabellone di gioco oppure spostarti tu.



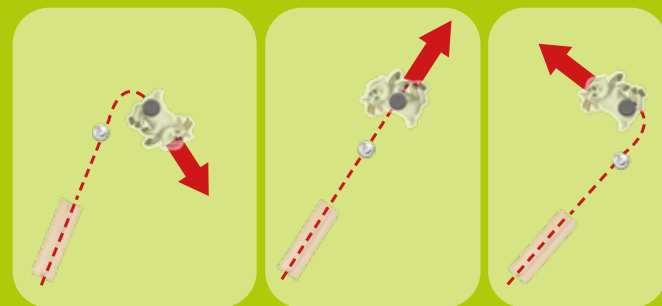
In generale prenderai la mira verso la calamita che si trova sotto Beppo, ma a volte può essere meglio mirare un po' di lato. Ti accorgerai presto del motivo.

Hai posizionato la rampa come preferisci? Allora adesso metti la castagna (sfera) in un punto a tua scelta della rampa e lasciala andare.



Se la sfera colpisce Beppo, lui inizierà a saltare come un matto sul tabellone. Se così facendo sposta altre pedine dalle loro caselle o le fa cadere, devi rimetterle sulla casetta sull'albero. Questo vale anche per la tua pedina.

È possibile guidare i salti di Beppo, ma per riuscirci avrete bisogno di un po' di esercizio! Beppo salta in modo diverso a seconda di come è stato messo sulla calamita, di come è orientata la rampa o di quanto è veloce la sfera. Ecco qualche esempio:



È anche possibile che Beppo salti all'indietro. Provate anche voi!

Dopo che Beppo è saltato, procedi con la tua pedina. Per sapere su quale casella fermarti guarda su quale paesaggio è rimasto fermo Beppo. Ad esempio se Beppo si è fermato sulle montagne, porterai avanti la tua pedina fino alla casella successiva in cui si vede la montagna.



I 4 luoghi e i loro simboli sono:



Se Beppo si ferma sul prato verde chiaro o salta fuori dal tabellone, purtroppo non puoi procedere.

Se Beppo si ferma sul confine fra due aree puoi scegliere tu su quale andare.

Le caselle su cui si trovano già altri giocatori vanno saltate. Infatti non ne puoi vedere il simbolo!

Se ancora non hai raggiunto l'ultima casella del percorso, tocca al giocatore successivo.

Il quadrifoglio

All'inizio il quadrifoglio si trova sulla seconda casella dell'acqua.

Chi per primo mette la sua pedina sul quadrifoglio o ce la fa passare sopra, lo può raccogliere e mettere sotto la propria pedina.

Se poi, nel corso della partita, procedi con la tua pedina e hai anche il quadrifoglio, naturalmente lo porti con te e lo metti di nuovo sotto la tua pedina.

Il quadrifoglio porta fortuna.



Infatti, se Beppo saltando raggiunge la tua pedina, è possibile che sposti solo il quadrifoglio. Se la tua pedina rimane al proprio posto, non devi tornare alla casella di partenza. Che fortuna!

Se il quadrifoglio è saltato via da sotto la tua pedina, verrà raccolto dal giocatore o dalla giocatrice che ha posizionato la rampa, che lo metterà sotto la propria pedina.

Se il quadrifoglio viene colpito prima che qualcuno ci sia sopra, lo rimetterete a posto sulla seconda casella dell'acqua.

FINE DELLA PARTITA

Chi raggiunge l'ultima casella del percorso vince la partita! A questo punto il gioco finisce.

VARIANTE DI GIOCO PER CHI HA GIÀ ESPERIENZA

Se siete già esperti nel gioco di "Beppo" o se siete più grandi, potete aggiungere queste regole:

- Se una pedina viene buttata giù o spostata dalla propria casella, non deve tornare alla casetta sull'albero, ma solo dietro la pedina che le stava dietro. Se più pedine vengono buttate giù contemporaneamente, spostate prima la pedina che si trovava più avanti, poi quella che era dopo e così via. Tuttavia se ad essere spostata o fatta cadere è l'ultima pedina, deve tornare alla casetta sull'albero.
- Se Beppo si ferma sul confine fra più aree, non si può scegliere su quale casella andare. In questo caso conta dove si trovano gli zoccoli anteriori di Beppo.
- A chi per primo vince due partite, viene assegnata la vittoria del gioco.



Perché Beppo salta qua e là come un matto?

La calamita che si trova sotto Beppo è molto forte. Quando la sfera si avvicina alla calamita viene attirata con forza e quindi anche con una certa velocità. Poiché la sfera vuole raggiungere la calamita, spinge via Beppo. In questo modo, come nel gioco del biliardo, l'impulso della sfera si trasferisce su Beppo e lui salta via.





BEPPO

A MAGNETIC DEXTERITY GAME

For 2 to 4 players aged 5 and over

On the way home from your tree house, you spot Beppo grazing in the meadow. While Beppo is a sweet-natured billy goat, he also likes to have a little fun. His favorite game to play with you is the chestnut game: whoever manages to hit him with a chestnut can expect a very special race!

Don't let him butt you—and get home as soon as possible!

CONTENTS

- 1 game board with a magnet
- 1 'Beppo' playing piece
- 1 'lucky clover' piece
- 4 player pawns
- 1 ramp
- 1 'chestnut' ball (and 1 spare ball)

AIM OF THE GAME

Be the first to reach the end of the path to win!

GAME SETUP



Remove the game materials from the box, then lay the game board back into the box. Place the ramp in the hole by the tree house. Each player should choose a player pawn and place it on the tree house in the corner. Lay the lucky clover ready on the second water space along the path.

The last one of you to pet an animal goes first.

HOW TO PLAY

You play in turns, in a clockwise direction. When it's your turn, place Beppo on top of—or close to—the magnet. You can position him any way you like, but you shouldn't stand him up.



Now turn the ramp and use it to aim. It's easiest when you're behind the ramp. You can rotate the board or move around it yourself to do this.



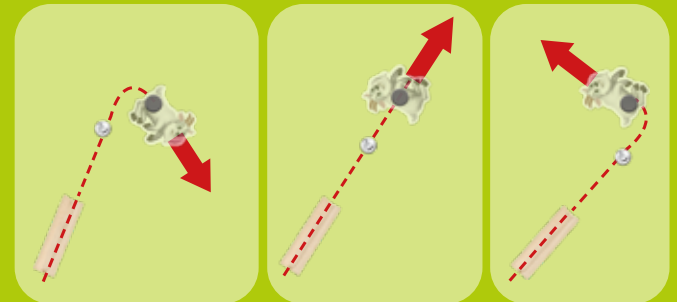
Most of the time you'll want to aim at the magnet underneath Beppo, but it can also be useful to aim slightly off target. You'll soon see why!

Have you set the ramp the way you want it? Now place the chestnut (ball) anywhere on the ramp and release it.



If the ball hits Beppo, he'll buck around like crazy across the board. If he pushes other player figures off their fields or knocks them over, return them to the tree house. The same applies for your player figure if it's hit.

It takes a little practice, but you can actually control how Beppo bucks! Beppo will buck differently depending how he's lying on the magnet, how the ramp is aligned, and how fast the ball is moving. Here are a few examples:



It's even possible to get Beppo to buck backwards. Can you make him do that, too?

Once Beppo has finished bucking, move your player pawn forward. You can move to the landscape that Beppo has ended up on. For example, if Beppo ended up in the mountains, you can move your pawn on to the next mountain field along the path.



The four locations and their symbols are:



If Beppo remains on the light green meadow or bucks out of the box entirely, you unfortunately cannot move forward.

If Beppo lands between two locations, you get to choose one of them.

Skip any spaces where other player's pawns are already standing. You cannot see the symbol here!

If you have not yet reached the last space along the path, then it's the next player's turn.

Lucky clover

At the start of the game, the lucky clover is placed on the second water field.

If you're the first to move your player pawn over or onto the lucky clover, you can pick it up and place your playing figure on it.

Every time you move your pawn forward during the game when you have the lucky clover, you



take the lucky clover with you and place your playing figure back on it.

The lucky clover brings good luck. When Beppo bucks your player pawn, only the lucky clover might be flicked away. If your pawn remains standing, you don't have to return it to the start. You were lucky!

If the lucky clover is flicked out from under you, then the player who was just in charge of the ramp gets it and places their player pawn on it instead.

If the lucky clover is hit before a player has it, simply return it to the second blue water space.

END OF THE GAME

The first player to reach the end of the path wins! The game is then over.

PLAY VARIATION FOR ADVANCED PLAYERS

If you've played the game before or are a bit older, you can add the following rules:

- If Beppo knocks over a player pawn or pushes other pawns off their fields, don't return them to the tree house, but rather to just behind the next pawn in line behind it. If Beppo knocks over several pawns, the player pawn that is furthest forward moves back first, followed by the pawn that is second furthest forward, and so on. However, if the player pawn that is furthest back along the path is knocked over or pushed off its field, it must return to the tree house.
- If Beppo touches more than one location, then the player is not allowed to choose the location freely. The location that Beppo's front hooves end up on counts.
- The first player to win the game twice is the overall winner.



Why does Beppo buck around so wildly?

The magnet below Beppo is very strong. When the ball gets close to the strong magnet, it's drawn to it—hence it's so fast. Since the ball wants to get to the magnet, it pushes Beppo away. Similar to in billiards, the ball's impetus is transferred to Beppo and he bucks away.





BEPPO

EEN MAGNETISCH BEHANDIGHEIDSSPEL

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!

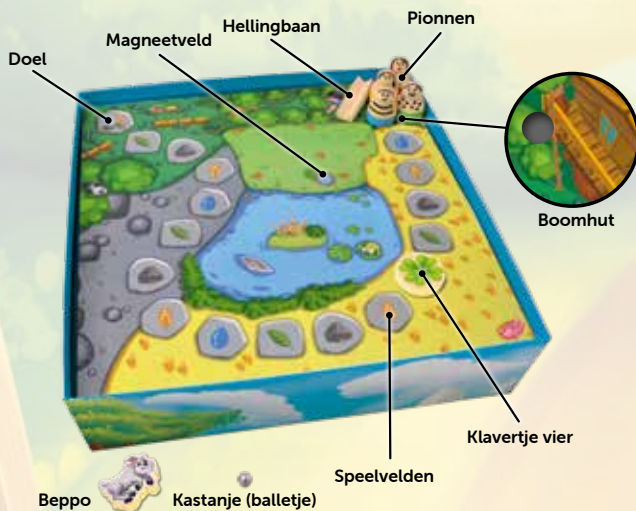
INHOUD

- 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 geaaid, 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.



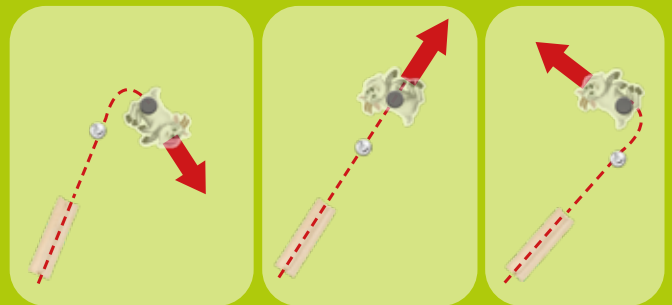
Meestal wil je op de magneet onder Beppo mikken, maar soms is het slim om iets ernaast te mikken. Je zult wel zien waarom.

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 terecht komt, 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 terecht komt 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.





BEPPPO

JUEGO MAGNÉTICO DE DESTREZA

Para 2-4 niños a partir de 5 años

De camino a casa después de jugar en la casa del árbol, veis a Beppo paciendo en el prado. Beppo es un chivo cariñoso al que le encanta pasarlo bien. Con lo que más disfruta es jugando con vosotros al juego de la castaña: quien atine a darle se embarcará en una carrera muy emocionante.

¡No dejéis que os derribe y llegad lo más rápido posible a casa!

CONTENIDO

- 1 tablero con imán
- 1 figura de Beppo
- 1 ficha con el trébol de la suerte
- 4 figuras
- 1 rampa
- 1 bola en forma de castaña (y 1 bola de repuesto)

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en llegar al final del camino para ganar la carrera.

PREPARATIVOS



Sacad los elementos del juego de la caja y colocad de nuevo el tablero en la caja. Entonces, insertad la rampa en el agujero que hay junto a la casa del árbol. Ahora, cada jugador elige una figura y la coloca sobre la casa del árbol situada en la esquina. Poned el trébol de la suerte en la segunda casilla con agua del camino.

Empieza el jugador que haya acariciado un animal más recientemente.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, coloca a Beppo sobre el imán o muy cerca de él. Puedes colocarlo como más te guste, pero no lo dejes nunca de pie.



Ahora, ya puedes girar la rampa para orientarla hacia Beppo. Lo mejor es que te coloques detrás de la rampa. Para ello, puedes girar el juego o bien desplazarte tú a esa parte del juego. Por lo general, querrás apuntar hacia el imán situado bajo Beppo, pero, a veces, puede ser mejor apuntar ligeramente hacia un lado. Ya verás por qué.

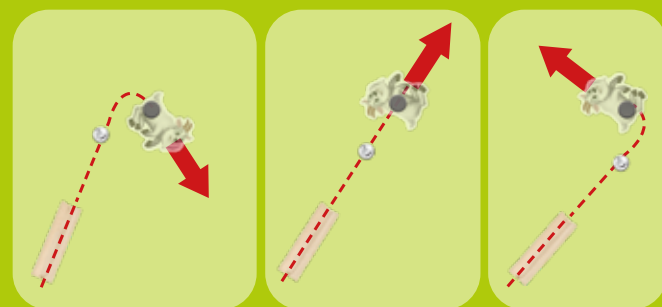


¿Has orientado ya la rampa como querías? Entonces, coloca la castaña (bola) en cualquier lugar de la rampa y suéltala.



Si atinas a darle a Beppo, saltará como un loco por el tablero. Si la bola empuja alguna otra figura de su casilla o la derriba, deberás colocarla de nuevo en la casa del árbol, también si es tu figura.

La forma de saltar de Beppo puede controlarse, pero, para eso, hace falta un poco de práctica. La posición de Beppo sobre el imán, la orientación de la rampa o la velocidad a la que rueda la bola influye en la forma de saltar de Beppo. Aquí podéis ver algunos ejemplos:



Incluso es posible que Beppo salte hacia atrás. ¿Podréis conseguirlo?

Cuando Beppo haya acabado de saltar, puedes avanzar con tu figura. La casilla a la que puedes moverla debe representar el mismo paisaje que la casilla sobre la que Beppo se ha quedado quieto. Por ejemplo, si Beppo se ha quedado en una casilla con una montaña, podrás avanzar en el camino con tu figura hasta la siguiente casilla con una montaña.



Los 4 paisajes y sus símbolos son:



Si Beppo se queda sobre el prado verde claro o se cae de la caja del juego, no podrás avanzar con tu figura.

Si Beppo se queda en la frontera entre dos paisajes, podrás elegir a cuál de esos dos paisajes quieres mover tu figura.

Las casillas ocupadas por otros jugadores se saltan, pues no puedes ver el paisaje de esta casilla.

Si aún no has llegado a la última casilla del camino, el turno pasa al siguiente jugador.

El trébol de la suerte

Al principio de la partida, el trébol de la suerte está situado sobre la segunda casilla con agua.

Si consigues pasar por encima o llegar en primer lugar al trébol de la suerte, podrás recoger el trébol de la suerte y colocarlo bajo tu figura.

Si sigues avanzando con tu figura mientras tienes el trébol de la



suerte, te puedes llevar al trébol de la suerte y colocarlo de nuevo bajo tu figura.

El trébol de la suerte te trae buena suerte. Si Beppo salta hacia tu figura, quizá solo se mueva el trébol de la suerte. Si tu figura no cae derribada, no tendrás que volver a la casilla de salida. ¡Has tenido suerte!

Si la bola arrastra el trébol de la suerte situado bajo tu figura, el jugador que acaba de lanzar la bola podrá colocar el trébol de la suerte bajo su propia figura.

Si el trébol de la suerte se mueve antes de que un jugador pueda posar su figura sobre él, solo tenéis que colocarlo de nuevo sobre la segunda casilla con agua del camino.

FINAL DEL JUEGO

Si logras llegar en primer lugar al final del camino, entonces, has ganado y se ha acabado la partida del juego.

VARIANTE PARA AVANZADOS

Si habéis alcanzado ya un nivel avanzado jugando a «Beppo» o sois algo mayores, podéis jugar también añadiendo las siguientes reglas:

- Si una figura cae derribada o es empujada fuera de su casilla, no tiene que volver a la casa del árbol, sino que retrocede a la casilla situada detrás de la figura situada inmediatamente tras ella. Si se derriban varias figuras a la vez, haced retroceder primero la figura situada más por delante, luego la segunda figura situada más por delante y, así, sucesivamente. Ahora bien, si la última figura cae derribada o es empujada fuera de su casilla, tiene que volver a la casa del árbol.
- Si Beppo toca varios paisajes, el jugador no podrá elegir a qué paisaje mover su figura, sino que se registrará por la casilla en la que se posan las patas delanteras de Beppo.
- El primer jugador que consiga ganar dos partidas del juego es el ganador absoluto.



¿Por qué salta Beppo como un loco?

El imán situado bajo Beppo es muy potente. Si la bola llega cerca del imán, se verá fuertemente atraída por el imán, por lo que cobrará mucha velocidad. Como la bola quiere llegar al imán, empuja a Beppo. De forma similar a lo que ocurre en el juego del billar, el impulso de la bola se traslada a Beppo y lo hace saltar.





ΒΕΡΡΟ

Ένα μαγνητικό παιχνίδι επιδεξιότητας

Για 2-4 παίκτες από 5 ετών

Επιστρέφοντας σπίτι μετά από τις περιπέτειες σας στο δεντρόσπιτο, βλέπετε τον Μπέπο να βόσκει στο λιβάδι. Ο Μπέπο είναι ένας καλοκάγαθος τράγος που του αρέσουν πολύ τα παιχνίδια. Το αγαπημένο του είναι τα κάστανα: όποιος καταφέρει να τον πετύχει με ένα κάστανο, τότε καλά θα κάνει να το βάλει γρήγορα στα πόδια σε έναν ξεχωριστό αγώνα δρόμου!

Μην τον αφήσετε να σας κουτουλήσει προτού προλάβετε να φτάσετε στο σπίτι!

Περιεχόμενα

- 1 ταμπλό με μαγνητικό πεδίο
- 1 φιγούρα Μπέπο
- 1 πλακάκι τυχερό τριφύλλι
- 4 πιόνια
- 1 ράμπα
- 1 μπαλάκι κάστανο (και 1 εφεδρικό μπαλάκι)

Σκοπός του παιχνιδιού

Φτάστε πρώτοι στο τέλος του μονοπατιού για να κερδίσετε!

Προετοιμασία



Πάρτε τα περιεχόμενα του παιχνιδιού από το κουτί και τοποθετήστε ξανά στο κουτί το ταμπλό. Βάλτε τη ράμπα στην τρύπα δίπλα στο δεντρόσπιτο. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο δεντρόσπιτο στη γωνία. Βάλτε το τυχερό τριφύλλι στο δεύτερο κυκλάκι νερού που θα βρείτε στο μονοπάτι.

Ο παίκτης που χάιδεψε πιο πρόσφατα ένα ζωάκι παίζει πρώτος και παίρνει το κάστανο και τον Μπέπο.

Το παιχνίδι

Το παιχνίδι παίζεται δεξιόστροφα. Στη σειρά τους οι παίκτες τοποθετούν τον Μπέπο επάνω στον μαγνήτη (ή όσο πιο κοντά γίνεται). Μπορείτε να τον τοποθετήσετε όπως θέλετε, αρκεί να μην στέκεται όρθιος.



Γυρίστε τη ράμπα και χρησιμοποιήστε τη για να στοχεύσετε. Είναι πιο εύκολο αν βρίσκεστε πίσω από τη ράμπα. Μπορείτε να γυρίσετε το ταμπλό ή να μετακινηθείτε εσείς. Τις περισσότερες φορές βοηθάει να στοχεύσετε τον μαγνήτη κάτω από τον Μπέπο, βοηθάει όμως επίσης και αν στοχεύσετε λίγο πιο λοξά. Θα δείτε γιατί!

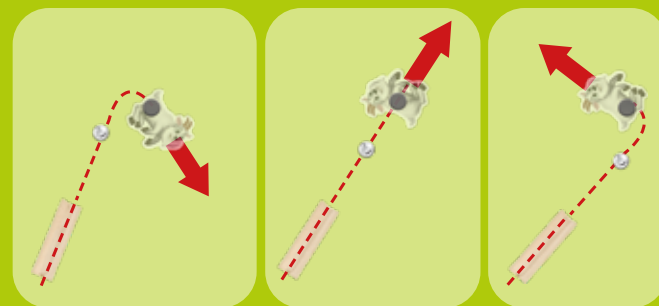


Γυρίστε τη ράμπα στη θέση που θέλετε; Τοποθετήστε τώρα το κάστανο (μπαλάκι) οπουδήποτε επάνω στη ράμπα και αφήστε το ελεύθερο.



Αν το μπαλάκι χτυπήσει τον Μπέπο, θα αρχίσει να ρίχνει κουτουλιές δεξιά κι αριστερά σε όλο το ταμπλό. Αν στην τρελή πορεία του σπρώξει κάποιο πιόνι από τη θέση του ή το ρίξει κάτω, τότε οι παίκτες αυτοί επιστρέφουν στο δεντρόσπιτο. Το ίδιο ισχύει και για το δικό σας πιόνι.

Χρειάζεται λίγη εξάσκηση, αλλά μπορείτε να ελέγξετε το πώς θα κουνηθεί ο Μπέπο! Ο Μπέπο κουνιέται διαφορετικά ανάλογα με το πώς είναι ξαπλωμένος στον μαγνήτη, τη θέση της ράμπας, και το πόσο γρήγορα κινείται το μπαλάκι. Δείτε μερικά παραδείγματα:



Μπορείτε να κάνετε τον Μπέπο να δώσει κουτουλιά και προς τα πίσω. Τι λέτε, θα τα καταφέρετε;

Μόλις ο Μπέπο σταματήσει τις κουτουλιές του, προχωρήστε το πιόνι σας μπροστά, ανάλογα με το τοπίο στο οποίο σταμάτησε ο Μπέπο. Αν για παράδειγμα ο Μπέπο σταμάτησε σε ένα βουνό, μετακινείτε το πιόνι σας στο επόμενο κυκλάκι βουνού που θα βρείτε στο μονοπάτι.



Τα τέσσερα τοπία και τα σύμβολά τους είναι:



Αν ο Μπέπο σταματήσει στο ανοιχτό πράσινο λιβάδι ή βρεθεί εκτός ταμπλό τελείως, τότε δυστυχώς δεν μετακινείστε.

Αν ο Μπέπο σταματήσει ανάμεσα σε δυο τοπία, επιλέγετε εσείς που θα πάτε.

Πηδάτε τα κυκλάκια στα οποία στέκονται άλλοι παίκτες. Δεν μπορείτε να δείτε τα σύμβολά τους!

Αν δεν φτάσατε ακόμη στον τερματισμό, τότε παίζει ο επόμενος παίκτης.

Τυχερό τριφύλλι

Στην αρχή του παιχνιδιού, το τυχερό τριφύλλι τοποθετείται στο δεύτερο κυκλάκι νερού. Ο πρώτος παίκτης που θα σταματήσει ή θα περάσει επάνω από το τριφύλλι, το παίρνει και βάζει το πιόνι του επάνω.

Κάθε φορά που ο παίκτης αυτός μετακινείται στο ταμπλό, πηγαίνει μαζί του και το τριφύλλι. Το τριφύλλι αυτό φέρνει καλή τύχη. Αν ο Μπέπο κουτουλήσει το πιόνι αυτό, μπορεί να φύγει μονάχα το τριφύλλι.



λι. Αν το πιόνι παραμείνει όρθιο, δεν χρειάζεται να επιστρέψει στην αρχή! Ήταν τυχερό!

Αν το τυχερό τριφύλλι φύγει κάτω από το πιόνι, το παίρνει ο παίκτης που ήταν η σειρά του να γυρίσει τη ράμπα και βάζει εκείνος το πιόνι του επάνω στο τριφύλλι.

Αν το τυχερό τριφύλλι μετακινηθεί προτού το πάρει κάποιος παίκτης, επιστρέψτε το στο δεύτερο κυκλάκι νερού.

έλος παιχνιδιού

Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο τέλος του μονοπατιού κερδίζει και μαζί του τελειώνει και το παιχνίδι!

Παραλλαγή για προχωρημένους

Αν έχετε παίξει αρκετά το παιχνίδι ή είστε μεγαλύτεροι σε ηλικία παίκτες, μπορείτε να προσθέσετε τους εξής κανόνες:

- Αν ο Μπέπο ρίξει κάτω ένα πιόνι ή σπρώξει άλλα πιόνια από τη θέση τους, μην τα επιστρέψετε στο δεντρόσπιτο, βάλτε τα απλά πίσω από το πιόνι που βρίσκεται ακριβώς από πίσω τους.
Αν ο Μπέπο ρίξει πολλά πιόνια ταυτόχρονα, το πιόνι που είναι πιο μπροστά είναι αυτό που θα πάει πίσω πρώτο, μετά θα πάει πίσω του το πιόνι που ήταν δεύτερο στη σειρά, και ούτω καθεξής. Αν το πιόνι που βρισκόταν τελευταίο πέσει κάτω ή φύγει από τη θέση του, τότε θα πρέπει να επιστρέψει στο δεντρόσπιτο.
- Αν ο Μπέπο σταματήσει ανάμεσα σε δύο τοπία, οι παίκτες δεν έχουν επιλογή. Μετράει το πεδίο στο οποίο σταμάτησαν οι μπροστινές οπλές του Μπέπο.
- Νικητής του παιχνιδιού είναι ο πρώτος παίκτης που θα τερματίσει πρώτος δύο φορές.



Γιατί κουνιέται τόσο πολύ ο Μπέπο;

Ο μαγνήτης κάτω από τον Βερρο είναι πολύ ισχυρός. Όταν το μπαλάκι πλησιάζει, μαγνητίζεται και κινείται γρήγορα. Μιας και το μπαλάκι προσπαθεί να φτάσει στον μαγνήτη, σπρώχνει τον Μπέπο από τη μέση. Όπως συμβαίνει και στο μπιλιάρδο, η ορμή που έχει το μπαλάκι μεταφέρεται στον Μπέπο κι αυτός αρχίζει τις κουτουλιές.





Authors: Klaus Zoch, Peter Schackert
Illustration + Design: Fiore GmbH, HUCH!
Translation: Birgit Irgang (EN, ES), Arnauld Della Siega (FR),
Francesca Parenti (IT), Susanne Bonn (NL), Playhouse Team (GR)
Product manager original version: Cornelia Rist, Christian Hildenbrand
Product manager version 2022: Jens Bischoff

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **¡Advertencias!** No conviene para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **Προειδοποίηση!** Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των τριών ετών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού.

© 2007, 2022 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

