

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.

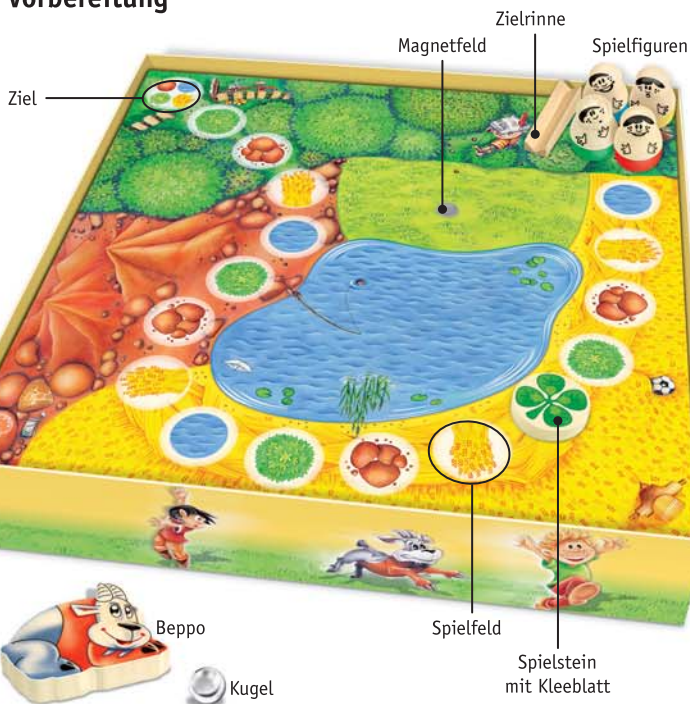
Inhalt

- | | |
|------------------------------------|----------------|
| 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



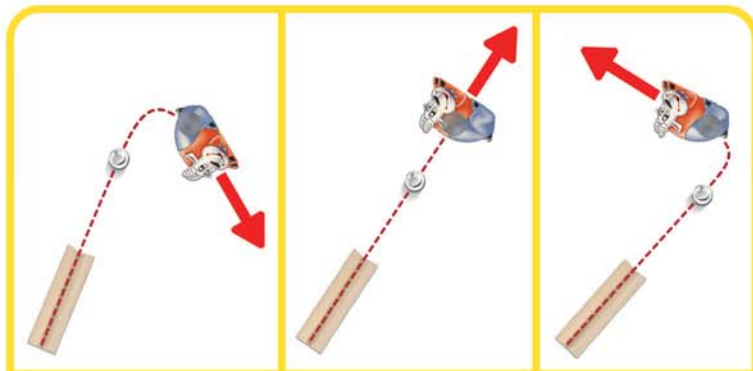
Nachdem ihr das Material aus der Schachtel genommen habt, legt ihr den **Spielplan** wieder in die Schachtel zurück und steckt die Zielrinne in das Loch auf dem Plan. Jeder nimmt sich eine **Spielfigur** und stellt sie auf das Startfeld (Bank) in der Ecke des Spielplans. Legt den **Spielstein mit dem 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 · Verkoocht en
verdeeld door · Distribuidor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. -Landmann-Platz 1-5 · D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

