

Beppo



5-99 2-4 ~15

Un joc magnetic de indemanare pentru 2-4 jucatori, cu varsta de la 5 ani in sus.

Pe drumul lor spre casa copii il intalnesc pe Beppo capriorul. Beppo, de fapt, n-ar rani nici o musca, dar daca este interupt din somnul sau de dupa pranz, acesta ar putea sa reactioneze. In cazul acesta, trebuie sa aveti grija de piesele voastre, sa nu-I stea in cale sa ajunga la destinatie cat mai repede .

CONTINUT:

- 1 tabla de joc cu o mica suprafata magnetica
- 4 piese de joc
- 1 caprior (Beppo)
- 1 banut cu trifoii
- 1 topogan pentru bile
- 2 bile de metal

Pregatirea jocului:

Dupa ce ati scos toate materialele, puneti tabla de joc inapoi in cutie si asezati topoganul astfel incat sa se intre in gaura de pe aceasta. Cand este randul tau, roteste tabla pentru a putea folosi confortabil topoganul.

Fiercare jucator alege o piesa si o aseaza pe pozitia de start(pe banca), in coltul tablei de joc. Puneti moneda cu trifoii pe ce-l de-al doilea spatiu de apa. Primul jucator il ia pe Beppo si o bila.

Cum se joaca:

Cine il poate face pe Beppo sa sara? Cel mai tanar jucator incepe. Jocul se deruleaza in sensul acelor de ceasornic. Cand e randul tau, trebuie mai intai sa il asezi pe Beppo, deasupra sau in preajma magnetului si tintiti topoganul spre magnet. Apoi luati o bila si asezati-o pe topogan. Daca bila il atinge pe Beppo, il va face sa sara de pe tabla de joc. Aceasta saritura este cauzata de faptul ca magnetul pe care acesta este asezat, este deosebit de puternic si atrage cu putere bila cand aceasta este in apropiere. Ve-ti vedea ca nu doar viteza sariturii este incredibila, dar si directia, fiind posibila chiar si o saritura in spate. Factorii care influenteaza o saritura sunt: locul in care este asezat Beppo, directia in care priveste si inaltimea de pornire a bilei pe topogan.

Aceasta ilustratie arata cateva moduri in care poate sari Beppo. Este amuzant sa experimentam efectul magnetului, iar cu putina indemanare si exersare, il veti putea face pe Beppo sa sara oriunde doriti pe tabla de joc.

Cum mutati piesa de joc:

Dupa ce a sarit Beppo, mutati piesa de joc. Pe tabla de joc sunt 5 zone: un lan de grau de culoare galbena, apa de culoare albastra, muntii caramizii, padurea verde inchis si o pajiste verde deschis. Locul in care se opreste Beppo dupa saritura determina cat de departe puteti inainta.

EXEMPLU:

Daca Beppo sare in lanul de grau, puteti muta piesa pe urmatorul loc galben pe tabla de joc. Doar o piesa poate ocupa un spatiu. Sariti peste piesele ocupate pana ajungeti pe un spatiu liber.

Daca Beppo, dupa saritura, se afla in mai mult de o zona, puteti alege oricare dintre culorile pe care acesta se afla. Daca bila nu il atinge pe Beppo, acesta ramanand in pajiste, sau sare si ajunge inapoi in pajiste, sau sare de pe tabla de joc, nu mutati piesa, iar tura voastra se termina.

Ce se intampla daca Beppo rastoarna o piesa de joc?

Se poate intampla ca Beppo sa rastoarne una sau mai multe piese de joc in timpul sariturii, in acest caz, piesele sun plasate inapoi la locul de start. Abia dupa puteti muta piesa de joc, iar daca Beppo rastoarna piesa voastra, puteti muta abea dupa ce o puneti inapoi la start.

Trifoiul:

La inceputul jocului, trifoiul este plasat pe cel de-al doilea spatiu de apa. Primul jucator care isi aseaza piesa pe trifoi, sau trece peste, ia banutul si il aseaza sub piesa de joc, si il ia cu el urmatoarele runde. Daca Beppo loveste o piesa care este asezata pe trifoi, acesta va misca banutul, piesa ramanand pe loc. Daca piesa se rastoarna, sau nu se mai afla pe locul initial, acesta trebuie asezata la locul de start. Daca un jucator reuseste sa scoata trifoiul de sub piesa unui oponent, acesta are dreptul sa il foloseasca. Daca trifoiul este lovit inainte de a se afla in folosinta, acesta se aseaza pe locul initial.

Jocul se termina in momentul in care un jucator a reusit sa-si duca piesa la destinatie.

Beppo pentru jucatori avansati:

Daca o piesa este lovita si fie se rastoarna, fie nu se mai afla in spatiul sau, aceasta este mutata in spatele piesei care era inainte pe loc secund.

Daca sunt lovite mai multe piese, piesa care a reusit sa parcurga cel mai mult din traseu este asezata pe locul din frunte. Daca ultima piesa este rasturnata aceasta se aseaza la locul de start.

Daca Beppo se afla in mai mult de o zona, nu veti alege culoarea, veti muta pe culoarea pe care capriorul o are in fata.

Primul care reuseste sa ajunga primul 2 runde este cel castigator.

Design: Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

www.happycolor.ro

