

# Beppo



## Un jeu d'adresse magnétique

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

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.

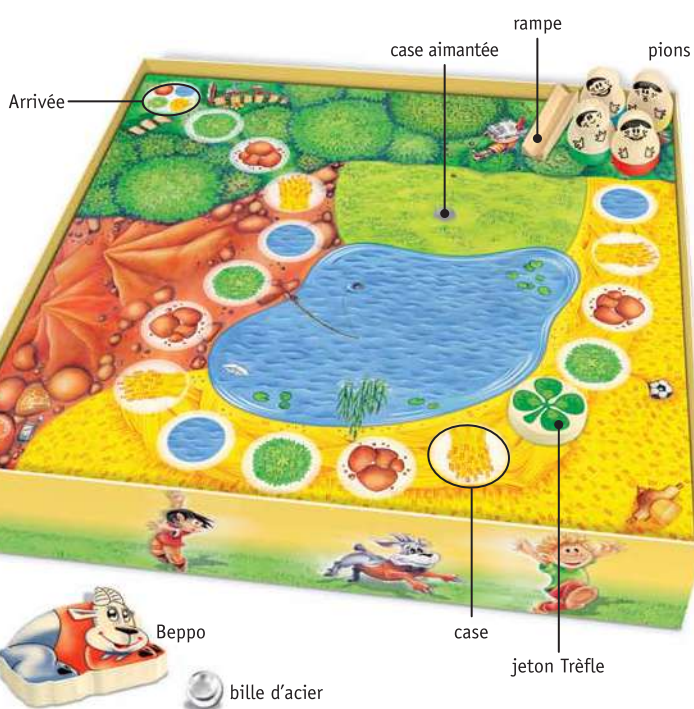
## Contenu

1 plateau de jeu avec une petite case aimantée, 4 pions, 1 Beppo le bouc, 1 jeton Trèfle, 1 rampe de lancement, 2 billes d'acier

## But du jeu

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

## Préparation



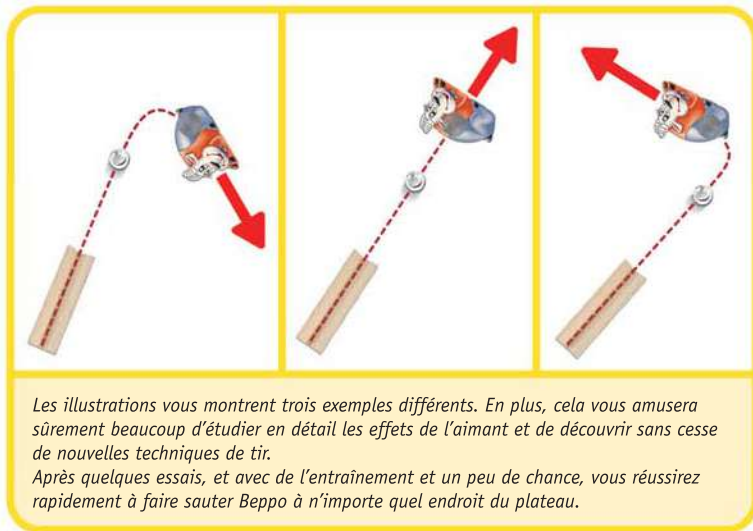
Après avoir sorti le matériel, remettre le **plateau** dans la boîte et insérer la **rampe** dans le trou du plateau. Quand vient son tour, le joueur peut tourner la boîte et ainsi être à l'aise pour viser avec la rampe. Chacun choisit un **pion** et le place sur la case Départ (le banc), au coin du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

