



# Beppo

 Spielanleitung

## Das turbulente Wettrennen

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

### Inhalt

- 20 Lauffelder
- 4 Spielfiguren
- 1 Beppo
- 1 Würfel



### Spielziel

Hier geht es flott im Kreis herum! Alle Spieler rennen hinter Beppo her und versuchen ihn einzuholen. Aber Beppo weiß sich zu wehren. Wer zu langsam ist, kann schon mal einen Schubs bekommen ...

### Spielvorbereitung

Mischt alle **Lauffelder** gut und legt sie so im Kreis auf den Tisch, dass auf allen Feldern ein Würfel oder Beppo zu sehen ist. Das sind die **Vorderseiten** der Lauffelder. Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur**. Setzt **Beppo** auf ein beliebiges Feld und stellt alle eure Spielfiguren auf das nächste Feld im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler nimmt sich den **Würfel** und darf beginnen.



### Das Spiel

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst mit deiner Spielfigur entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorne.

Hast du gewürfelt und deine Spielfigur gezogen, gibt es zwei Möglichkeiten:



## 1. Du landest mit deiner Spielfigur auf einer Vorderseite

Ziehst du mit deiner Spielfigur auf eine Vorderseite, wird diese **immer** erst umgedreht, bevor du deine Spielfigur darauf stellst. War Beppo auf der Vorderseite zu sehen, musst du noch mit Beppo ziehen. Dein Zug ist damit beendet.

## 2. Du landest mit deiner Spielfigur auf einer Rückseite

Kommst du mit deiner Spielfigur auf einer beliebigen Rückseite zu stehen, wird es spannend. Du darfst entscheiden, ob du deinen Zug beendest oder ob du weiterspielst.

### a) Zug beenden

Das Lauffeld wird nicht umgedreht. Du bleibst mit deiner Figur einfach darauf stehen. Damit ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

### b) Weiterspielen

Du drehst das Lauffeld wieder auf die Vorderseite und stellst deine Spielfigur darauf.

Dabei kann Folgendes passieren:



#### • Du hast ein Feld mit grünem Würfel aufgedeckt

Du bist noch einmal an der Reihe und würfelst erneut, um mit deiner Spielfigur **vorwärts** zu ziehen.



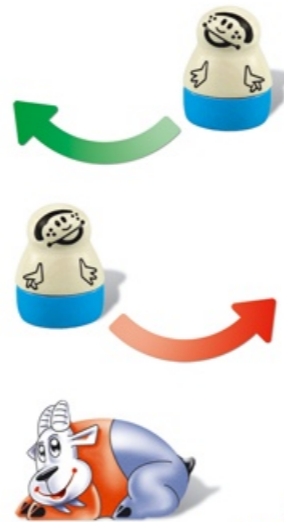
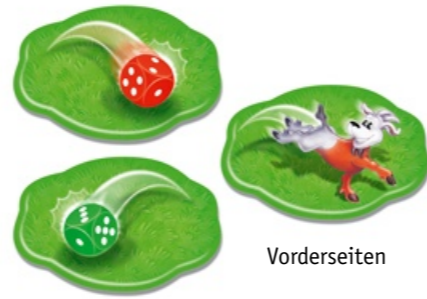
#### • Du hast ein Feld mit rotem Würfel aufgedeckt

Du musst noch einmal würfeln und um die gewürfelte Augenzahl **rückwärts** ziehen, aber nicht weiter, als bis auf das Feld direkt vor Beppo. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Danach ist dein Zug beendet.



#### • Du hast ein Feld mit Beppo aufgedeckt

Du musst mit Beppo ziehen.



## Beppo

Beppo rennt immer dann los, wenn du ein Lauffeld umgedreht hast, auf dem er abgebildet ist. **Dabei spielt es keine Rolle, ob du Beppo auf- oder zugedeckt hast!**

Du nimmst Beppo und ziehst ihn so weit nach vorne, bis er auf ein bereits von Spielfiguren besetztes Feld zu stehen kommt. Hier bleibt er stehen. Alle Spielfiguren auf diesem Feld werden von Beppo nach vorne geschubst. Dazu nimmst du sie und ziehst mit ihnen drei Felder im Uhrzeigersinn nach vorne.

Landest du dabei mit diesen Spielfiguren auf der **Vorderseite** eines Lauffeldes, drehst du dieses auf die Rückseite. Danach ist dein Zug beendet.

**Achtung:** Beppo rennt und schubst pro Zug nur **einmal**.

## Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn Beppo von einer Spielfigur eingeholt oder überholt wird. Der Spieler, der das geschafft hat, hat das Spiel gewonnen.



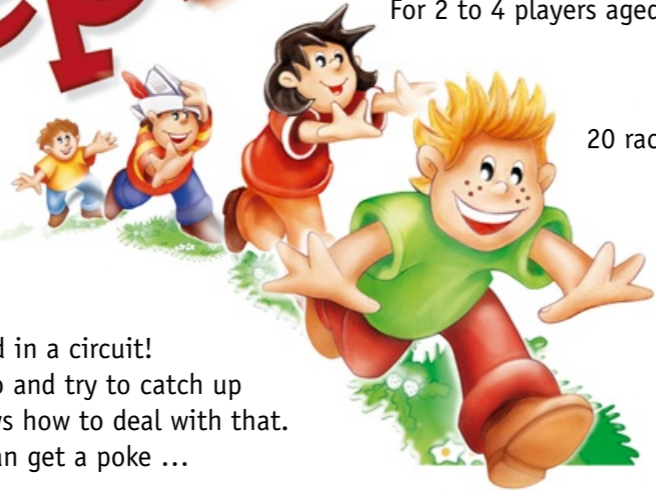
Made in Germany  
© 2008 HUCH & friends  
Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
www.huchandfriends.de

Autor: Klaus Zoch  
Illustration: designers\_contor  
www.designerscontor.de





# Beppo



 Instructions

## The turbulent race

For 2 to 4 players aged 5 years and up

### Contents

- 20 race course spaces
- 4 pieces
- 1 Beppo
- 1 die

### Aim of the game

Here everyone goes around in a circuit!  
 All players run after Beppo and try to catch up with him. But Beppo knows how to deal with that.  
 If you are too slow, you can get a poke ...

### Preparations

Shuffle all **race course spaces** and place them on the table forming a circular shape so that all spaces show a die or Beppo. These are the spaces' fronts.  
 Each player chooses a **piece**. Place **Beppo** on any space and all the pieces on the next space in a clockwise direction. The youngest player gets the **die** and begins.



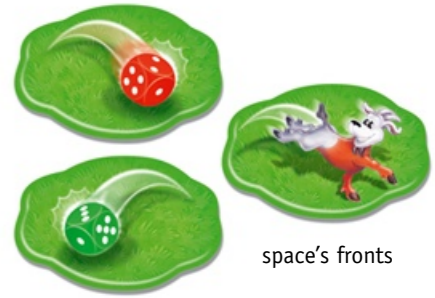
### How to play

Play in turns in a clockwise direction. The player whose turn it is rolls the die and moves his piece forward in a clockwise direction by the number of spaces indicated on the die.

After having rolled the die and moved the piece, there are two possibilities:

### 1. The piece stops on a space's front

If your piece's movement ends on a front, you **always** first turn it over before placing the piece on it.  
 If the front indicated Beppo, you also have to move Beppo.  
 Now, your turn is over.



space's fronts

### 2. The piece stops on a space's back

If your piece's movement ends on a back, it is exciting.  
 You may decide whether you want to stop or continue playing.

#### a) To finish the turn

You do not turn over the space, but your piece simply stands on this space. Then, your turn is over and it is your left neighbour's turn.



space's backs

#### b) To carry on

You turn over the space so that the front is visible and place your piece on it.

The following can now happen:



- **You have turned over a space showing a green die**  
 You have another turn and roll the die again in order to move your piece.



- **You have turned over a space showing a red die**  
 You have to re-roll the die and move the rolled number **backwards**, but not further than up to the space directly in front of Beppo. Dots that are not used up in this move are lost. Then, your turn is over.



- **You have turned over a space showing Beppo**  
 You have to move Beppo.



## Beppo

Beppo darts off every time you turn over a space that shows Beppo.

**It does not matter, if you have uncovered or covered Beppo.**

You take Beppo and move him forward until he reaches a space that is occupied by pieces. He stops on this space. Beppo pushes forward all the pieces that are standing on this space. For this purpose, you move these pieces three spaces forward in a clockwise direction. If the pieces' movement ends on the front of a space, you turn it over so that its back is visible. Then, your turn is over.

**Attention:** Beppo runs and pushes only **once** per turn.



## End of the game

The game is immediately over when a piece catches up with Beppo or overtakes him. The player who succeeds in doing so wins the game.

### Made in Germany

© 2008 HUCH & friends  
Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
www.huchandfriends.de

Author: Klaus Zoch  
Illustrations: designers\_contor  
www.designerscontor.de  
Translation: Birgit Irgang



# Beppo

FAMILY & friends  
HUCH & friends

Règle du jeu

## La course turbulente

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

### Contents

- 20 cases qui constituent un parcours
- 4 pions
- 1 figurine Beppo
- 1 dé

### But du jeu

Ici, on tourne en rond rapidement ! Tous les joueurs courent après Beppo et essaient de le rattraper. Mais Beppo sait se défendre. Et si vous êtes trop lents, il pourrait bien vous pousser ...

### Préparatifs

Mélangez toutes les **cases** qui constituent le parcours et placez-les sur la table en formant un cercle de manière à ce qu'on voie sur chaque case soit un dé soit Beppo, c'est-à-dire que les **côtés rectos** des cases soient visibles. Chaque joueur choisit un **pion**. Placez **Beppo** sur n'importe quelle case et tous vos pions sur la case suivante en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune prend le **dé** et commence la partie.

### Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance son pion du nombre de cases obtenu au dé en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

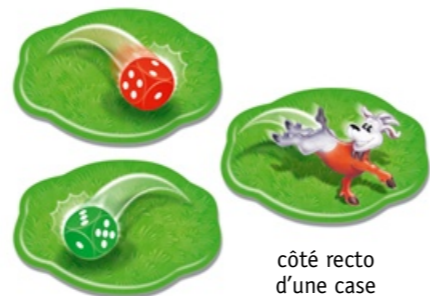
Une fois le dé lancé et le pion déplacé, il y a deux possibilités :

7

### 1. Le pion s'arrête sur le côté recto d'une case

Si ton pion s'arrête sur le côté recto d'une case, tu la retournes toujours avant d'y placer ton pion.

Si le côté recto indiquait Beppo, tu dois aussi déplacer Beppo. Ensuite, ton tour est fini.



### 2. Le pion s'arrête sur le côté verso d'une case

Si ton pion s'arrête sur le côté verso d'une case, ça devient palpitant ! Tu peux maintenant décider si tu veux terminer ton tour ou continuer à jouer.

#### a) Terminer son tour

Tu ne retournes pas la case, ton pion s'y arrête simplement. Ton tour est alors fini et c'est au tour de ton voisin de gauche de jouer.



#### b) Continuer à jouer

Tu remets la case du côté recto et tu places ton pion sur cette case.

Il peut alors se passer les choses suivantes :



- **Tu as retourné une case qui indique un dé vert**

C'est encore une fois ton tour. Tu relances le dé pour déplacer ton pion.



- **Tu as retourné une case qui indique un dé rouge**

Tu dois relancer le dé et **reculer** ton pion du nombre de cases obtenu au dé – mais si tu arrives à la case qui se trouve juste devant Beppo, tu dois t'arrêter, même si tu as obtenu un plus grand nombre de cases au dé. Ensuite, ton tour est fini.



- **Tu as retourné une case qui indique Beppo**

Tu dois déplacer Beppo.



### Beppo

Beppo se met à courir toutes les fois que tu retournes une case qui l'indique, **peu importe que tu la retournes du côté recto ou du côté verso !**

Tu prends Beppo et le déplaces en avant jusqu'à ce qu'il arrive sur une case où se trouvent un ou des pions. Il s'arrête ici. Beppo pousse en avant tous les pions qui se trouvent sur cette case. Pour ce faire, tu prends les pions et les déplaces de trois cases en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si ces pions s'arrêtent sur le **côté recto** d'une case, tu la retournes du côté verso. Ensuite, ton tour est fini.

**Attention :** Beppo ne court et ne pousse **qu'une seule fois** par tour.



### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un pion rattrape ou double Beppo. Le joueur qui a réussi à le faire a gagné la partie.

Made in Germany  
© 2008 HUCH & friends  
Distributeur : Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
www.huchandfriends.de

Auteur : Klaus Zoch  
Illustrations : designers\_contor  
www.designerscontor.de  
Traduction : Birgit Irgang





# Beppo



 Spelregels

## De turbulente race

Voor 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar

### Inhoud

20 loopvelden

4 pionnen

1 Beppo

1 dobbelsteen

### Doel van het spel

Hier loop je vlot in het rond! Alle spelers rennen achter Beppo aan en proberen hem in te halten. Maar Beppo weet zich te verdedigen. Wie te langzaam is, krijgt soms ook een schop ...

### Vorbereiding

Schud alle loopvelden goed en leg ze zo in een cirkel op de tafel, dat op alle velden een dobbelsteen of Beppo te zien is. Dat zijn de **voorkanten** van de loopvelden. Elke speler neemt een **pion**. Plaats **Beppo** op een willekeurig veld en plaats al jullie pionnen op het naastvolgende veld met de wijzers van de klok mee. De jongste speler neemt de **dobbelsteen** en mag beginnen.



### Het spel

Er wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Als je aan de beurt bent, dobbel dan en loop met de pion het gedobbelde aantal velden vooruit, met de wijzers van de klok mee.

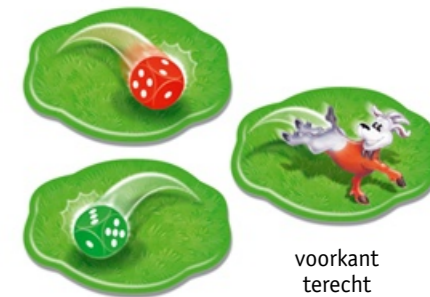
Als je hebt gedobbeld en je pion hebt verplaatst, zijn er twee mogelijkheden:

### 1. Je pion komt op een voorkant terecht

Als je pion op een voorkant terecht komt, wordt deze altijd eerst omgedraaid, voor je je pion erop zet.

Als Beppo aan de voorkant te zien was, moet je nog Beppo verplaatsen.

Dan is je beurt afgelopen.



### 2. Je pion komt op een achterkant terecht

Als je pion op een achterkant te staan komt, wordt het spannend. Je mag zelf bepalen: Ben je klaar met je zet of speel je verder?

a) Zet afgelopen

Het loopveld wordt niet omgedraaid. Je pion blijft gewoon erop staan. Je zet is afgelopen en je linkerbuur is aan de beurt.

b) Doorspelen

Je draait het loopveld weer op de voorkant en plaatst je pion erop.

Daarbij kan het volgende gebeuren:



• **Je hebt een veld met een groene dobbelsteen omgedraaid**

Je bent nog een keer aan de beurt en dobbelt opnieuw, om je pion te verplaatsen.



• **Je hebt een veld met een rode dobbelsteen omgedraaid**

Je moet nog een keer dobbelen en het gedobbelde aantal ogen **achteruit** trekken, maar niet verder dan op het veld direct voor Beppo. Overtollige gedobbelde punten vervallen. Dan is je zet afgelopen.



• **Je hebt een veld met Beppo omgedraaid**

Je moet Beppo verplaatsen.



## Beppo

Beppo begint altijd dan te rennen, als je een loopveld heeft omgedraaid waarop hij te zien is.

### **Daarbij is het niet van belang of je Beppo hebt opgelegd of verdekt!**

Je neemt Beppo en beweegt hem vooruit tot hij op een veld komt waar al een pion of meerdere pionnen op zit(ten). Hier blijft hij staan.

Alle pionnen op dit veld worden door Beppo naar voren geschoven. Daarvoor neem je ze en verplaats je ze drie velden met de wijzers van de klok mee naar voren. Als deze pionnen daarbij op de **voorkant** van een loopveld terecht komen, draai je het op de achterkant. Dan is je zet afgelopen.

**Let op:** Beppo rent en schopt maar **één keer** per zet.



## Einde van het spel

Het spel is meteen afgelopen als Beppo door een pion wordt ingehaald. De speler die dit voor elkaar heeft gekregen heeft gewonnen.

### **Made in Germany**

© 2008 HUCH & friends

Verkoop: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Author: Klaus Zoch  
Illustrations: designers\_contor  
[www.designerscontor.de](http://www.designerscontor.de)  
Vertaling: Susanne Bonn

