



# Beppo



 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

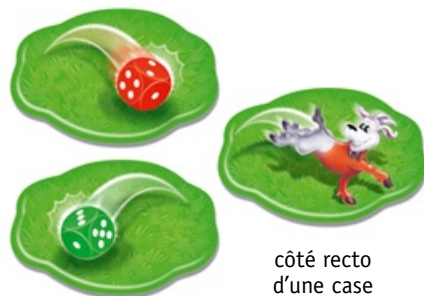
On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance son pion du nombre de cases obtenu au dé en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

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

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

Auteur : Klaus Zoch  
Illustrations : designers\_contor  
[www.designerscontor.de](http://www.designerscontor.de)  
Traduction : Birgit Irgang

