

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4266

Knall & Fall

Bang on the spot • Le clown acrobate • De toren van Beppo



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003

Habermaß-Spiel Nr. 4266

Knall & Fall

Ein akrobatisches Geschicklichkeitsspiel für 2 - 6 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Axel de la Taille

Illustration: Hartmut Bieber

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Taterataaaa! Alle Zuschauer jubeln und klatschen begeistert, während Beppo, der Clown, seinen Auftritt hat. Doch wenn der Trommelwirbel erklingt, wird es sofort muckmäuschenstill!

Beppo steht hoch oben auf dem wackeligen Turm und bereitet sich auf sein größtes und schwierigstes Kunststück vor.

Und du sollst ihm dabei helfen ...

Spielinhalt:

- 1 Beppo, der Clown
- 5 bunte Holzpodeste mit Schnüren
- 1 Farbwürfel mit Sondersymbol
- 1 gelber Symbolwürfel
- 6 Clownkarten (= Zählleiste)
- 36 Bälle
- 1 Spielanleitung



Spielziel:

Wenn du es schaffst, ein Holzpodest aus Beppos Turm zu ziehen, ohne dass er herunterfällt oder der Turm einstürzt, darfst du dir einen Ball nehmen. Wer zuerst sechs Bälle gesammelt hat, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel müssen die Bälle vorsichtig aus den Clownkarten herausgedrückt werden.

Spielvorbereitung:

Die **fünf Podeste** werden möglichst gerade aufeinander gesetzt, so dass ein hoher Turm entsteht. Die farbliche Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Die Schnüre werden ordentlich abgelegt.

Danach wird **Beppo** auf das oberste Podest gestellt.

Jedes Kind bekommt eine **Clownkarte**. Pro Kind werden je sechs **Bälle** bereitgelegt. Auch der **Farbwürfel** wird bereitgelegt.

Die übrigen Karten und Bälle bleiben in der Schachtel.

Der Symbolwürfel wird nur für die Spielvariante „Beppos Superkunststück“ benötigt.

6 Bälle sammeln

**Podeste stapeln,
Beppo oben
darauf**

**Clownkarte
nehmen, Bälle
und Farbwürfel
bereitlegen**

üben: Podest an der Schnur anfassen, aus dem Turm herausziehen

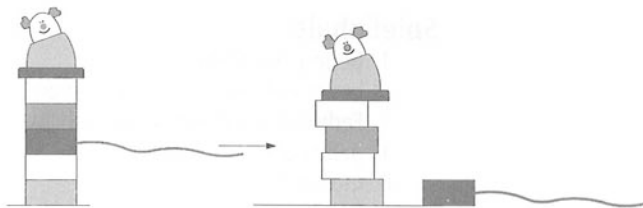
Das ist Beppos Balancierkunststück:

Während Beppo oben auf dem Turm steht, wird ein Podest herausgezogen.

Das Kunststück ist geschafft, wenn Beppo nach dem Herausziehen eines Podestes immer noch oben auf dem Turm steht und tatsächlich nur ein Podest herausgezogen wurde.

Probiert es vor dem ersten Spiel ein paar Mal aus, denn das ist gar nicht so einfach!

- Steht auf und stellt euch direkt vor eine Schnur. Wer möchte, kann es auch im Sitzen versuchen. Wer möchte, kann es auch im Sitzen versuchen. Das ist allerdings etwas schwieriger.
- Nehmt die Schnur in eine Hand.
- Zieht schnell und kräftig mit einem Ruck daran, sodass das Podest aus dem Turm gezogen wird.
- Am besten geht es, wenn ihr gerade zieht, d.h. die Schnur nicht nach oben oder nach unten wegzieht.



Auch Beppo konnte das Kunststück nicht von Anfang an. Lasst euch deshalb nicht entmutigen, wenn es nicht gleich klappt.

Ihr könnt natürlich schon einmal ganz geheim üben und eure Eltern und Freunde mit eurem Können überraschen. Wenn ihr das Kunststück dann erfolgreich vorführt, bekommt ihr bestimmt ganz viel Applaus!

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Beppo ist ein äußerst geschickter Akrobat: Er verliert fast nie sein Gleichgewicht. Derjenige von euch, der am längsten auf einem Bein stehen kann, beginnt das Spiel.

Würfele einmal.

- **Zeigt der Würfel eine Farbe?** Du musst versuchen, das Podest dieser Farbe aus dem Turm zu ziehen.
- **Zeigt der Würfel den Clown Beppo?** Du darfst dir das Podest einer beliebigen Farbe aussuchen und versuchen, es herauszuziehen.

Wichtig: Beim Herausziehen darf Beppo nicht herunterfallen und der Turm darf nicht umstürzen! Ausserdem darf nur **genau dieses eine** Podest aus dem Turm herausfallen.

Geschafft?
Ball nehmen,

Turm aufstellen

Nicht geschafft:
keinen Ball, Turm aufstellen

6. Ball? Sieg

- **Hast du es geschafft?**

Toll! Zur Belohnung darfst du dir einen beliebigen Ball nehmen und in eines der Löcher deiner Clownkarte einsetzen..

Nimm **Beppo** anschließend vom obersten Podest herunter und setze das **gerade herausgezogene Podest oben auf den Turm**. Rücke den Turm wieder gerade. Stelle dann **Beppo** wieder oben darauf.

- **Hast du es leider nicht geschafft (wie oben beschrieben)?** Schade, dieses Mal darfst du dir **keinen Ball** nehmen. Baue den **Turm möglichst gerade** wieder auf und setze **Beppo** auf das oberste Podest.

Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Kind seinen sechsten Ball nehmen darf und so das das Spiel gewinnt.

Tipp: Merkt euch, wer das Spiel begonnen hat, und spielt die Runde anschließend noch zu Ende – dann kann es natürlich sein, dass es mehrere Gewinner gibt.

Echter Zirkustipp

Während ein Kind versucht, das Podest herauszuziehen, spielen die anderen Kinder einen Trommelwirbel nach: Das hat Beppo besonders gerne. Dazu klatschen sie mit beiden Händen abwechselnd auf die eigenen Oberschenkel.

Zusatzregel für fortgeschrittene Akrobaten:

- Die Podeste werden **nicht wieder gerade gerückt**, sondern bleiben so, wie sie durch das Herausziehen verschoben worden sind. So wird das Spiel immer wackeliger und viel, viel schwieriger!
- **Achtung:** Fällt der Turm um, während du Beppo herunternimmst, das Podest platzierst oder Beppo wieder oben auf den Turm setzt, dann darfst du dir leider keinen neuen Ball nehmen.

1 x würfeln, farblich passendes Podest herausziehen



Beppo: freie Farbwahl

Beppos Superkunststück:

Symbolwürfel

Für besonders geschickte Kinder.

Um Beppos Kunststück noch kniffliger zu machen, wird zusätzlich auch noch mit dem gelben **Symbolwürfel** gespielt. Der Aufbau ist genau so wie im Grundspiel.

Spielablauf:

Würfele mit beiden Würfeln gleichzeitig.

Die **Farbe des Farbwürfels** bestimmt wieder, welches Podest du herausziehen sollst.

Die Symbole des zweiten Würfels bestimmen weitere Dinge:



mit der rechten Hand ziehen



mit der linken Hand ziehen



Geschafft?
2 Bälle

- **Rechte Hand:**
Du musst die Schnur in die rechte Hand nehmen.

- **Linke Hand:**
Du musst die Schnur in die linke Hand nehmen.

- **Bälle:**
Wenn du es schaffst, das Podest herauszuziehen, ohne dass das Kunststück misslingt, darfst du dir zwei Bälle nehmen.

Beppo wünscht allen Akrobaten viel Spaß beim Spielen!

Habermaaß Game nr. 4428

Bang on the spot

An acrobatic game of skill for 2 - 6 players aged 5 to 99.

Author: Axel de La Taille

Illustrations: Hartmut Bieber

Length of the game: approx. 10 minutes

Ta-tata-ta-ta-taaaa! The audience are cheering and clapping their hands with gusto when Beppo, the clown, performs his acrobatic act. But as soon as the drum-roll begins, everybody falls as quiet as a mouse. Beppo is standing high on the wobbly tower and is preparing for his biggest and most difficult trick.

Can you help him ...

Contents:

- 1 Clown Beppo
- 5 colored wooden pedestals with strings
- 1 color dice with special symbols
- 1 yellow dice with symbols
- 6 clown cards (=counting strips)
- 36 balls
- 1 set of game instructions



Aim of the game:

collect 6 balls

If you succeed in withdrawing a wooden pedestal from the tower without Beppo or the tower falling down, you get a ball. Whoever has gathered six balls first, wins the game.

Before starting to play, carefully remove the balls from the clown cards.

Preparation:

pile up pedestals,
Beppo on top

Pile up the **five pedestals** as straight as possible, so that they form a tall tower. It doesn't matter what order the colors are placed in. The strings should be laid out straight and untangled. Then place **Beppo** on top of the pedestal.

take clown card,
get balls and
color dice ready

Each player gets a **clown card**. Get **6 balls** per player and the **color dice** ready.

The remaining cards and balls stay in the game box.

The dice with the symbols is only needed for the game variant "Beppo's Super Trick".

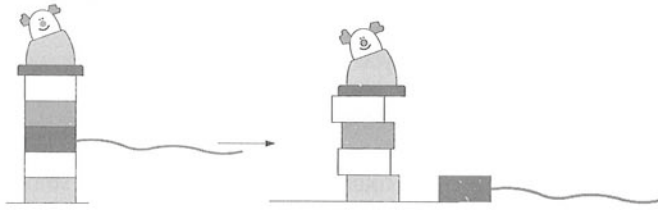
practice performance: grab the string of pedestal, withdraw from tower

And this is Beppos' balancing act:

With Beppo on the top withdraw a pedestal. The act will have been successful if Beppo remains standing on his pedestal and really only one pedestal has been withdrawn.

Before starting to play, practice it several times, as it is not so easy!

- Stand up and position yourself in front of the string. Whoever wants, can try it sitting down, but then it will be even more difficult.
- Take hold of the string.
- Pull rapidly and vigorously in one jerk so that the pedestal is pulled from the tower.
- The best way to pull is straight, in other words not pulling the string upwards or downwards.



Even Beppo has not been able to do the act right from the beginning, so don't get frustrated if it doesn't work immediately.

Of course you could practice on your own and then surprise your parents and friends with your skill. When you can perform the act successfully you will undoubtedly get a lot of applause!

How to play:

Play in a clockwise direction.

Beppo is a really skillful acrobat. He almost never loses his balance. The player who can stand on one leg for the longest time, may start.

Throw the dice.

- **On the dice appears a color:** Try to pull the pedestal of this color out of the tower.
- **On the dice appears Clown Beppo:** You can choose a color and try to withdraw the corresponding pedestal.

Important: While pulling neither Beppo nor the tower should fall down! What's more, when withdrawing the pedestal **only this one** should fall from the tower.

throw dice, withdraw corresponding pedestal



Beppo: choose any color

Successful: take ball

pile up tower

Not succeeded: no ball, pile up tower

6th ball: winner

• Have you succeeded?

Super! As a reward take any of the balls and introduce it into any of the holes of your clown card.

Now take **Beppo** from his pedestal and place the **pedestal you just pulled out** on the top of the tower. Straighten the tower and put Beppo back on the top.

• Unfortunately you have not managed (as described above)?

Shame, so this time you **don't get a ball**.

Rebuild the tower as **straight as possible** and put Beppo back on the pedestal on top.

Then it's the turn of the next player to throw the dice.

End of the game:

The game ends as soon as any player has collected their sixth counter, thereby winning the game.

Hint: Remember who started the game and finish the round – this may mean that there are several winners.

A genuine circus tip

While one player tries to withdraw the pedestal the other players imitate a drum-roll. Beppo likes this a lot.

To do so clap alternately with both hands on your thighs.

Additional rule for advanced acrobats:

- The pedestals are **not straightened again** but remain in the position they were left after pulling out a pedestal. In this way the game becomes more and more wobbly and ever more difficult!
- **Watch out:** If the tower falls down while you are taking off Beppo, you are positioning the pedestal, or repositioning Beppo on top of the tower, you can unfortunately not take a new ball.

Beppos Super Trick:

For very skilful players.

dice with symbols

In order to make Beppo's act even trickier you play in addition with the **yellow dice with symbols**. Preparation and end of the game are the same as in the basic game.

How to play:

Roll both dice simultaneously.

The **colour of the color dice** determines as before which pedestal you should withdraw.

The symbols of the other dice determine the following:



pull with right hand



pull with left hand



succeeded:
2 balls

- **Right hand:**
Take the string with your right hand and try to pull out the pedestal.
- **Left Hand:**
Take the string into your left hand and try to pull out the pedestal.
- **Balls:**
If you withdraw the pedestal successfully, you get two balls.

Beppo wishes all acrobats lots of fun with this game!

Jeu Habermäß n° 4266

Le clown acrobate !

Un jeu d'adresse acrobatique pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Axel de la Taille

Illustration: Hartmut Bieber

Durée d'une partie : env. 10 minutes

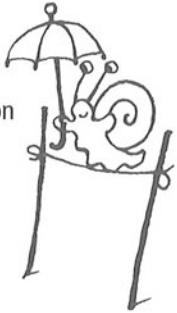
Tralalala! Les spectateurs sont tous enthousiasmés et applaudissent très fort pendant le numéro du clown Beppo. Mais lorsque le roulement de tambour retentit, c'est le silence complet !

Beppo se tient debout tout en haut de la pyramide chancelante et prépare son plus grand et plus difficile tour d'adresse.

Vas-tu pouvoir l'aider ?

Contenu :

- 1 clown Beppo
- 5 plaquettes de bois de différentes couleurs, avec cordon
- 1 dé multicolore, avec un symbole
- 1 dé jaune à symboles
- 6 cartes-clown
- 36 ballons
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Si tu réussis à retirer une plaquette de bois de la tour de Beppo sans que Beppo ne tombe par terre ou que la tour ne se renverse, tu as le droit de prendre un ballon.

Celui qui aura récupéré en premier ses 6 ballons gagne la partie.

Avant de jouer pour la première fois, extraire les ballons des cartes-clowns.

Préparatifs :

Poser les **cinq plaquettes** les unes sur les autres de manière à ce qu'elles soient bien à la verticale et qu'elles forment une grande tour. L'ordre des couleurs n'a pas d'importance. Poser les cordons les uns à côté des autres sans les emmêler.

Poser **Beppo** sur le dernier bloc.

Chaque joueur prend une **carte-clown**. Préparer six **ballons** par joueur. Préparer aussi le **dé multicolore**.

Les cartes restantes et les ballons en trop sont laissés dans la boîte.

Le dé aux symboles ne sera utilisé que pour la variante "Le super tour d'adresse de Beppo". On le laisse dans la boîte.

récupérer 6 ballons

empiler les plaquettes, poser Beppo tout en haut

prendre une carte-clown, préparer les ballons et le dé de couleur

s'exercer au tour : prendre le cordon, retirer la plaquette

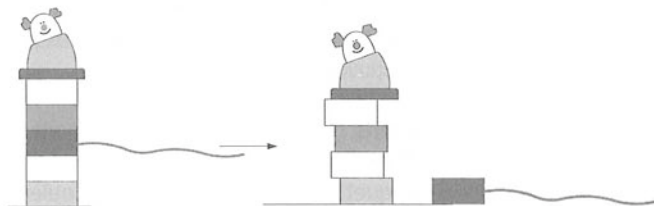
Voici le tour d'équilibre de Beppo:

Pendant que Beppo se tient debout en haut de la tour, on retire une plaquette.

Le tour d'adresse sera réussi si, après cela, Beppo est toujours debout sur la tour et si seulement un bloc a été vraiment retiré.

Avant de commencer à jouer, faites quelques essais parce que ce n'est pas si facile que ça !

- Levez-vous et placez-vous directement devant un cordon. Celui qui veut peut aussi essayer en étant assis. Mais ce sera plus difficile.
- Prenez le cordon dans une main.
- Tirez vite et d'un seul coup pour enlever la plaquette.
- Pour bien réussir, tenez le cordon droit devant vous en tirant dessus.



Ne soyez pas découragés si cela ne marche pas tout de suite. Beppo, lui aussi, n'a pas réussi tout de suite.

Vous pouvez aussi vous exercer en secret et faire une surprise à vos parents et à vos copains. Si vous réussissez alors le tour d'habileté, vous serez certainement applaudis très fort !

Déroulement du jeu :

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Beppo est un acrobate particulièrement adroit : il ne perd pratiquement jamais son équilibre ! Celui qui restera le plus longtemps debout sur un pied a le droit de commencer.

Lance le dé.

- Le dé est tombé sur un point de couleur ? Essaye de retirer la plaquette de cette couleur.
- Le dé est tombé sur le clown Beppo? Tu as le droit de choisir la couleur de la plaquette. Essaye de l'enlever de la tour.

N.B. : Beppo ne devra pas tomber par terre et la tour ne devra pas s'écrouler. Il faudra juste retirer cette plaquette.

lancer le dé, retirer la plaquette de la couleur correspondante



Beppo: libre choix

Ça a fonctionné ? Prendre un ballon, refaire la tour

- Tu as réussi ? Bravo !! En récompense, tu prends un ballon et le poses dans l'un des renforcements de la carte-clown. Ensuite, prends **Beppo**, mets la plaquette que tu viens de retirer au-dessus de la tour. Assure-toi que la tour est bien stable. Remets Beppo tout en haut.

Ça n'a pas fonctionné ? Pas de ballon, refaire la tour

- Manque de chance, tu n'as pas réussi (comme décrit plus haut) ? Dommage, cette fois tu n'as pas le droit de prendre de ballon ! Refais la tour pour qu'elle soit bien droite et repose Beppo tout en haut.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que l'un des joueurs récupère son sixième ballon. Il gagne alors la partie !

Conseil : pensez à bien noter qui a commencé la partie et le tour commencé. Il y aura donc peut-être finalement plusieurs gagnants !

Conseil d'expert

Pendant que l'un des joueurs essaye de retirer la plaquette, les autres imitent le roulement de tambour pour aider Beppo à réaliser son exploit.

Pour cela, ils tapent sur leurs cuisses en alternant avec la main gauche et la main droite.

Règle supplémentaire pour acrobates confirmés :

- On ne remet pas les plaquettes en ordre après qu'un joueur ait réussi à en retirer une, on les laisse telles quelles. La tour est de plus en plus vacillante et le jeu de plus en plus difficile !
- Attention : Si la tour s'écroule au moment où tu prends Beppo ou quand tu es en train de remettre la plaquette en place ou de reposer Beppo en haut de la tour, tu n'as pas le droit de prendre de ballon.

Le super tour d'adresse de Beppo

dé à symboles

Pour joueurs particulièrement adroits.
Pour compliquer encore un peu plus le tour d'adresse, on joue avec le **dé jaune à symboles**. Assembler les plaquettes comme dans le jeu précédent.

Déroulement du jeu :

Lance les deux dés en même temps.

La couleur du dé indique à nouveau quelle plaquette tu devras retirer.

Les symboles du deuxième dé correspondent aux règles suivantes :

- **Main droite :**
Tu dois prendre le cordon dans la main droite pour retirer la plaquette.
- **Main gauche :**
Tu dois prendre le cordon dans la main gauche pour retirer la plaquette.
- **Ballons :**
Si tu réussis à enlever la plaquette sans que les autres ne tombent, tu as le droit de prendre deux ballons.



tirer le cordon avec la main droite



tirer avec la main gauche



Ça a fonctionné ?
2 ballons

Beppo souhaite à tous les acrobates une bonne réussite et beaucoup d'adresse !

Habermaß-spiel Nr. 4466

De toren van Beppo

Een acrobatisch behendigheidsspel voor 2 – 6 spelers van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Axel de la Taille
Illustraties: Hartmut Bieber
Speelduur: ca. 10 minuten

Tatarataa! Alle toeschouwers joelen en klappen enthousiast wanneer Beppo de clown optreedt. Maar wanneer het tromgeroffel klinkt, wordt het opeens muisstil!

Beppo staat hoog bovenop de wankelende toren en bereidt zich voor op zijn grootste en moeilijkste kunststuk.

Kan jij hem daarbij helpen?

Spelinhoud:

- 1 Beppo, de clown
- 5 gekleurde houten platformen met koorden
- 1 kleurendobbelsteen met afbeelding
- 1 gele, speciale dobbelsteen
- 6 clownskaarten (= telplankjes)
- 36 ballen
- 1 spelregels



Doel van het spel:

6 ballen verzamelen

Als het je lukt om een houten platform uit Beppo's toren te trekken, zonder dat hij naar beneden valt of de toren in elkaar stort, mag je een bal pakken. Wie als eerste zes ballen heeft verzameld, heeft gewonnen.

Voor het eerste spel moeten de ballen voorzichtig uit de clownskaarten worden gedrukt.

Spelvoorbereiding:

Platformen stapelen, Beppo erbovenop

De vijf platformen worden zo recht mogelijk op elkaar gestapeld, zodat er een hoge toren ontstaat. De volgorde van de kleuren speelt hierbij geen rol. De koorden worden netjes naast elkaar neergelegd. Vervolgens wordt Beppo op het bovenste platform gezet.

clownkaart pakken, ballen en kleurendobbelsteen klaarleggen

Ieder kind krijgt een clownkaart. Per kind worden zes ballen klaargelegd. Ook de kleurendobbelsteen wordt klaargelegd. De overgebleven kaarten en ballen blijven in de doos. De speciale dobbelsteen wordt alleen bij de spelvariant "Beppo's superkunststuk" gebruikt.

kunststuk oefenen: platform bij het koord pakken, uit de toren trekken

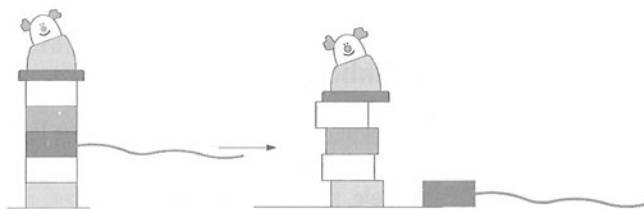
Dit is Beppo's evenwichtskunststuk:

Terwijl Beppo bovenop de toren staat, wordt er een platform uitgetrokken.

Het kunststuk is gelukt, wanneer Beppo na het wegtrekken van een platform nog steeds bovenop de toren staat en er ook werkelijk maar één platform is uitgetrokken.

Probeer het voor het eerste spel eerst 's een paar keer uit, want het is helemaal niet zo makkelijk!

- Sta op en ga voor een van de koorden staan. Wie dat wil, kan het ook zittend proberen. Dat is nog heel wat moeilijker.
- Neem het koord in de hand.
- Geef er een korte en krachtige ruk aan, zodat het platform uit de toren wordt getrokken.
- Dat gaat het best, wanneer je hem er recht uittrekt, d.w.z. dat het koord niet naar boven of beneden wordt getrokken.



Ook Beppo lukte het kunststuk niet vanaf het begin. Laat jullie daarom niet ontmoedigen, wanneer het niet meteen lukt.

Jullie kunnen natuurlijk ook een keer in het geheim oefenen en jullie ouders en vrienden met jullie kunsten verrassen. Als jullie het kunststuk dan met succes uitvoeren, oogsten jullie vast en zeker een heleboel applaus!

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Beppo is een hele goede acrobaat. Hij verliest bijna nooit zijn evenwicht. Wie van jullie het langste op één been kan blijven staan, mag met het spel beginnen.

Gooi één keer met de dobbelsteen.

- **Komt er een kleur bovenliggen?** Je moet proberen het platform van die kleur uit de toren te trekken.
- **Komt Beppo de clown bovenliggen?** Dan mag je een platform van een kleur naar keuze uitkiezen en proberen deze eruit te trekken.

Belangrijk: bij het eruit trekken mag Beppo niet naar beneden vallen en ook de toren niet instorten! Bovendien mag **alleen dit** platform uit de toren worden getrokken.

**Gelukt?
Bal pakken**

toren opbouwen

**Niet gelukt?
Geen bal, toren opbouwen**

**6e bal?
Gewonnen!**

• Is het je gelukt?

Geweldig! Als beloning mag je een bal uitkiezen en in één van de gaten van je clownskaart neerleggen.

Haal **Beppo** vervolgens van het bovenste platform en zet het **platform dat je er zojuist hebt uitgetrokken bovenop de toren**. Zet de toren weer recht. Daarna zet je Beppo er weer bovenop.

• Is het je niet gelukt (zoals boven beschreven)?

Helaas, maar dit keer mag je **geen bal** pakken.

Bouw de **toren weer zo recht mogelijk** op en zet Beppo op het bovenste platform.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen zijn zesde bal mag pakken en zo het spel wint.

Tip: Houd rekening met wie met het spel begonnen is en speel de ronde nog verder uit. Dan kan het natuurlijk gebeuren dat er meerdere winnaars zijn.

Echte circustip

Terwijl een van de kinderen probeert om het platform eruit te trekken, doen de andere kinderen een tromgeroffel na: daar is Beppo heel erg dol op.

Hiertoe klappen ze met beide handen afwisselend op hun bovenbenen.

Aanvullende spelregels voor gevorderde acrobaten:

- De platformen worden **niet opnieuw recht gezet**, maar blijven in dezelfde stand staan, zoals ze bij het trekken zijn verschoven. Zo wordt het spel steeds wankeler en heel veel moeilijker!
- **Opgelet:**
Valt de toren om, terwijl je Beppo eraf haalt, het platform terugzet of Beppo opnieuw op de toren zet, dan mag je helaas geen nieuwe bal pakken.

1 x gooien, platform van dezelfde kleur eruit trekken



Beppo: kleur naar keuze

speciale dobbelsteen



met rechterhand
trekken



met linkerhand
trekken



Gelukt? 2 ballen

Beppo's superkunststuk:

Voor heel erg handige kinderen.

Om Beppo's kunststuk nog lastiger te maken, wordt bovendien ook met de gele, speciale **dobbelsteen** gespeeld. Het opbouwen en de afloop zijn net als bij het basisspel.

Spelverloop:

Gooi tegelijk met beide dobbelstenen.

De **kleur van de kleurendobbelsteen** bepaalt opnieuw welk platform je eruit moet trekken.

De afbeeldingen op de tweede dobbelsteen bepalen het volgende:

- **Rechterhand:**
Je moet het koord in je rechterhand nemen en zo proberen het platform eruit te trekken.
- **Linkerhand:**
Je moet het koord in je linkerhand nemen en zo proberen het platform eruit te trekken.
- **Ballen:**
Als het je lukt om het platform eruit te trekken, zonder dat dit kunststuk mislukt, mag je twee ballen pakken.

Beppo wenst alle acrobaten veel plezier bij het spelen!

