



Beppo

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Beppo ist ein magnetisches Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. Eine Stahlkugel rollt über eine Rinne auf einen Magneten, unter dem der Ziegenbock Beppo liegt – und schleudert ihn quer über den Spielplan. Wo Beppo landet, bestimmt, wie weit du deine Figur auf dem Weg nach Hause vorrücken darfst.

Spielziel

Bring deine Spielfigur als Erste ins Ziel. Beppos Sprünge entscheiden, wie weit du ziehst.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in den Schachtelboden und steckt die Zielrinne in das Loch im Plan. Jeder nimmt eine Figur und stellt sie auf die Bank in der Ecke, das ist das Startfeld. Der Spielstein mit dem Kleeblatt kommt auf das zweite Wasserfeld. Der Startspieler bekommt Kugel und Beppo.

So spielt ihr

- 1 Lege Beppo auf den Magneten in der hellgrünen Wiese oder dicht daneben.
- 2 Richte die Zielrinne auf den Magneten unter Beppo aus, die Schachtel darfst du dazu drehen.
- 3 Lege die Kugel an einer beliebigen Stelle in die Rinne und lass sie los.
- 4 Trifft die Kugel, springt Beppo über den Plan. Die Landschaft, in der er liegen bleibt, gibt die Farbe vor.
- 5 Ziehe deine Figur auf das nächste freie Feld dieser Farbe. Umgeworfene Figuren stellst du vorher zurück aufs Startfeld.

So gewinnt ihr

Sobald eine Figur das Ziel erreicht, endet das Spiel. Wer zuerst dort ankommt, gewinnt.

Spielziel

Auf dem Spielplan führt ein Weg durch fünf Landschaften bis zum Ziel. Jede Figur zieht Feld für Feld diesem Weg entlang. Wie weit du kommst, hängt davon ab, wohin der Ziegenbock Beppo springt, wenn du ihn mit der Stahlkugel triffst. Wer als Erster mit seiner Figur das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Spielmaterial

1 Spielplan mit kleinem Magnetfeld

4 Spielfiguren

1 Ziegenbock Beppo

1 Zielrinne

1 Spielstein mit Kleeblatt

1 Stahlkugel

Spielaufbau

- Holt das Material aus der Schachtel und legt danach den Spielplan wieder in sie hinein.
- Die Zielrinne kommt in das Loch, das im Spielplan dafür vorgesehen ist.
- Jeder sucht sich eine Spielfigur aus, mit der er auf dem Startfeld beginnt – der Bank in der Ecke des Plans.
- Das zweite Wasserfeld erhält den Spielstein mit dem Kleeblatt.
- Stahlkugel und Ziegenbock Beppo gehen an den Startspieler.
- Ist jemand am Zug, kann er die Schachtel drehen, bis er mit der Zielrinne bequem zielen kann.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Beppo springen lassen

- 1 Lege Beppo auf den Magneten in der hellgrünen Wiese oder ganz dicht daneben.
- 2 Stelle die Zielrinne so ein, dass sie auf den Magneten unter Beppo zeigt.
- 3 Nimm die Kugel, setze sie an einer beliebigen Stelle der Rinne ab und lass sie los.
- 4 Trifft die Kugel Beppo, springt er wild über den Spielplan.

Der Magnet unter Beppo ist sehr kräftig und zieht die heranrollende Kugel stark an. Daraus entstehen die überraschenden Sprünge. Drei Dinge beeinflussen Richtung und Tempo: wie Beppo auf dem Magneten liegt, wie die Zielrinne eingestellt ist und aus welcher Höhe du die Kugel startest. Sogar Sprünge nach hinten sind so möglich.

Die Figur bewegen

Auf dem Plan gibt es fünf Landschaften: gelbes Getreidefeld, blaues Wasser, rotbraunes Gebirge, dunkelgrüner Wald und hellgrüne Wiese. Ein Weg führt durch alle Landschaften. Die Stelle, an der Beppo liegen bleibt, gibt die Farbe vor.

- 1 Landet Beppo etwa im Getreidefeld, ziehst du auf das nächste freie gelbe Feld.
- 2 Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Besetzte Felder überspringst du und ziehst zum nächsten freien Feld derselben Farbe.
- 3 Berührt Beppo mehrere Landschaften gleichzeitig, wählst du eine der berührten Farben aus.

Wenn du nicht ziehen darfst

Bleibt Beppo in der Wiese liegen, bewegt sich deine Figur nicht. Das gilt auch, wenn die Kugel ihn nur schlecht oder gar nicht trifft oder er vom Schachtelrand zurück auf die Wiese prallt. Springt Beppo aus der Schachtel heraus, bleibt deine Figur ebenfalls stehen. Dein Zug ist dann beendet.

Umgeworfene Figuren

Beppo kann bei seinem Sprung eine oder mehrere Figuren treffen. Fallen sie um oder werden sie komplett aus ihrem Feld geschoben, stellst du diese Figuren sofort zurück auf das Startfeld. Erst danach ziehst du deine eigene Figur. Wirft Beppo deine eigene Figur um, stellst du sie auf das Startfeld und ziehst von dort aus trotzdem weiter.

Das Kleeblatt

Das Kleeblatt liegt zu Beginn auf dem zweiten Wasserfeld. Wer zuerst mit seiner Figur auf dieses Feld oder darüber hinaus zieht, nimmt das Kleeblatt und legt es unter die eigene Figur. Von da an reist es mit. Trifft Beppo eine Figur, die auf dem Kleeblatt steht, verschiebt sich meist nur das Kleeblatt und die Figur bleibt stehen. Fällt sie doch um oder steht sie nach dem Schuss nicht mehr auf ihrem Feld, muss sie zurück auf das Startfeld. Schießt jemand das Kleeblatt unter einer Figur weg, erhält er es und legt es unter seine eigene Figur. Wird das Kleeblatt getroffen, bevor überhaupt jemand darauf gezogen ist, kommt es einfach zurück auf das zweite blaue Wasserfeld.

Der Spielzug

- 1 Drehe die Schachtel bei Bedarf so, dass du bequem zielen kannst.
- 2 In der hellgrünen Wiese sitzt ein Magnet – dort platzierst du Beppo, direkt darauf oder unmittelbar daneben.
- 3 Richte die Zielrinne auf den Magneten unter Beppo.
- 4 Lege die Kugel an einer beliebigen Stelle in die Rinne und lass sie los.
- 5 Stelle alle Figuren, die Beppo umgeworfen oder aus ihrem Feld geschoben hat, zurück auf das Startfeld.
- 6 Ziehe deine Figur auf das nächste freie Feld in der Farbe der Landschaft, in der Beppo liegen geblieben ist. Bei mehreren berührten Farben wählst du eine aus.
- 7 Gib Kugel und Beppo an den nächsten Mitspieler im Uhrzeigersinn weiter.

Sonderregeln

- Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen, besetzte Felder werden übersprungen.
- Bleibt Beppo in der hellgrünen Wiese liegen, ziehst du nicht.
- Springt Beppo aus der Schachtel, ziehst du ebenfalls nicht.
- Berührt Beppo mehrere Landschaften, darfst du die Farbe frei wählen.
- Umgeworfene oder aus dem Feld geschobene Figuren wandern sofort zurück auf das Startfeld, noch bevor du selbst ziehst.
- Deine eigene Figur darf nach dem Zurückstellen aufs Startfeld trotzdem ziehen.
- Das Kleeblatt schützt die Figur darüber meist vor dem Zurückstellen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem eine Figur das Ziel erreicht. Der Spieler dieser Figur ist der Gewinner. In der Variante für Fortgeschrittene gewinnt insgesamt, wer zuerst zwei Runden für sich entschieden hat.

Varianten

- **Beppo für Fortgeschrittene:** Es gelten dieselben Regeln mit drei Änderungen.
- Eine umgeworfene oder aus ihrem Feld gestoßene Figur kommt nicht aufs Startfeld, sondern hinter die nachfolgende Figur. Trifft Beppo mehrere Figuren, wird zuerst die am weitesten vorne stehende zurückgestellt. Erwischt es die letzte Figur, geht sie zurück auf das Startfeld.
- Landet Beppo auf mehreren Landschaften zugleich, gibt es kein Wahlrecht bei der Farbe: Ausschlaggebend ist die Landschaft, auf der seine Vorderhufe aufgesetzt haben.
- Gesamtsieger ist, wer zuerst zwei Runden gewonnen hat.

Tipps

- Experimentiere mit der Starthöhe der Kugel in der Rinne. Sie bestimmt das Tempo und damit die Weite von Beppos Sprung.
- Verändere die Lage von Beppo auf dem Magneten. Schon kleine Unterschiede ändern die Sprungrichtung, auch nach hinten.
- Drehe die Schachtel vor dem Schuss so, dass du die gewünschte Landschaft gut anvisieren kannst.
- Ziele bewusst auf Figuren der Mitspieler: Fallen sie um, müssen sie zurück auf das Startfeld.
- Sichere dir das Kleeblatt möglichst früh, denn es schützt deine Figur meistens vor dem Rückstellen. Du kannst es auch einem anderen unter der Figur wegschießen.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn die Kugel Beppo nicht trifft?

Dann bleibt Beppo in der hellgrünen Wiese liegen und deine Figur rückt nicht vor. Dein Zug ist damit beendet.

Beppo springt aus der Schachtel – darf ich ziehen?

Nein. Springt Beppo aus der Schachtel heraus, bleibt deine Spielfigur stehen.

Beppo liegt auf zwei Landschaften gleichzeitig, welche zählt?

In den Grundregeln darfst du dir eine der berührten Farben aussuchen. In der Fortgeschrittenen-Variante zählt die Farbe, auf der seine Vorderhufe liegen.

Das Zielfeld meiner Farbe ist besetzt, was nun?

Auf einem Feld darf nur eine Figur stehen. Du überspringst das besetzte Feld und ziehst weiter zum nächsten freien Feld derselben Farbe.

Beppo hat meine eigene Figur umgeworfen. Darf ich trotzdem ziehen?

Ja. Du stellst deine Figur zuerst auf das Startfeld zurück und ziehst dann von dort aus mit ihr weiter.

In welcher Reihenfolge stelle ich umgeworfene Figuren zurück?

Du stellst alle getroffenen Figuren sofort auf das Startfeld, bevor du deine eigene Figur ziehst. In der Fortgeschrittenen-Variante wird zuerst die Figur zurückgesetzt, die am weitesten vorne stand.

Wie bekomme ich das Kleeblatt?

Wer als Erster mit seiner Figur auf das zweite Wasserfeld oder darüber hinaus zieht, nimmt das Kleeblatt und legt es unter die eigene Figur. Man kann es außerdem einer anderen Figur wegschießen und dann selbst nutzen.

Schützt das Kleeblatt immer?

Nein. Meistens verschiebt sich bei einem Treffer nur das Kleeblatt und die Figur bleibt stehen. Fällt die Figur doch um oder steht sie nicht mehr auf ihrem Feld, muss sie zurück auf das Startfeld.

Was passiert mit dem Kleeblatt, wenn es getroffen wird, bevor jemand darauf war?

Dann wird es einfach wieder auf das zweite blaue Wasserfeld zurückgelegt.

Darf ich die Schachtel drehen, um besser zu zielen?

Ja. Wer an der Reihe ist, darf die Schachtel so drehen, dass er bequem mit der Zielrinne zielen kann.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 15.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/beppo/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/beppo/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 15.09.2026