

INHOUD:

- 40 Bellz in 4 kleuren en 3 groottes (2 grote, 3 middelgrote en 5 kleine per kleur)
- 1 magnetische toverstaf
- 1 reis-etui
- spelregels

DOEL VAN HET SPEL:

Zorg dat je als eerste de 10 Bellz van **jouw kleur** verzamelt met de magnetische toverstaf.

VOORBEREIDING:

Het reis-etui is ook meteen de speelmat.

Rits het etui open en leg hem plat op tafel met de binnenkant omhoog.

Schud de 40 Bellz door elkaar op de speelmat.

TIJDENS HET SPEL:

Bepaal welke speler mag beginnen: deze speler pakt de magnetische toverstaf en begint het spel. De beurt gaat vervolgens met de klok mee.

De beurt van **iedere speler** begint zodra hij zijn eerste Bellz pakt en eindigt zodra hij een **fout maakt** of als hij besluit **te stoppen** om de verzamelde Bellz veilig te stellen.

Aan het begin van elke beurt kiest de speler met welke kant van de magnetische toverstaf hij speelt en probeert hij zoveel mogelijk Bellz van zijn **kleur** te verzamelen. Iedereen mag spelen zoals hij wil: snel en met precisieaanvallen of juist heel voorzichtig... de speler beslist!

Let op: de smalle kant van de staf is voor het fijne werk terwijl de brede kant het grove werk doet. Maar soms iets te grof... en dan kan je fouten gaan maken.

Let op: Je moet tijdens een beurt **altijd dezelfde kant van de staf gebruiken**.

De kleur van een speler wordt bepaald door de **eerste Bellz** die hij veilig weet

te stellen. Die kleur mag daarna niet meer door de overige spelers gepakt worden.

Een speler mag op elk moment zijn beurt eindigen (zolang hij nog geen fout heeft gemaakt) en zo de Bellz aan zijn de staf veiligstellen. Hij haalt de Bellz van de staf en legt ze voor zich neer. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Een beurt duurt in elk geval zolang:

- de speler alleen Bellz van zijn kleur aan zijn staf heeft;
- er geen Bellz buiten de speelmat vallen.

Je moet goed aanvoelen wanneer je moet stoppen, want zodra je een van deze regels overtreedt, verlies je alle Bellz die je **tijdens een beurt** hebt verzameld. Verloren Bellz moeten weer op de speelmat teruggelegd worden. Laat ze daar vanaf ongeveer 15 cm hoogte op vallen.

EINDE VAN HET SPEL:

De eerste speler die alle 10 Bellz van zijn kleur weet te pakken is de winnaar van het spel.

EXTRA INFORMATIE:

- Het is **niet toegestaan om de staf tijdens een beurt om te draaien**.
 - Alle Bellz moeten de hele beurt aan de staf blijven vastzitten.
 - Als een van de Bellz buiten de speelmat valt, is de beurt voorbij.
- Zowel de gevallen Bellz als die aan de staf gaan dan terug in het spel.



CONTENU :

- 40 grelots Bellz répartis en 4 couleurs et 3 tailles (2 gros, 3 moyens et 5 petits pour chaque couleur)
- 1 stick aimanté
- 1 trousse de transport
- La règle du jeu

BUT DU JEU :

Être le premier joueur à capturer les 10 grelots Bellz de **sa couleur** à l'aide du stick aimanté.

MISE EN PLACE :

La trousse de rangement sert également de tapis de jeu. Ouvrez la trousse et posez-la à plat sur la table, côté intérieur sur le dessus. Mélangez les 40 Bellz et disposez-les en vrac sur le tapis de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Choisissez qui sera le premier joueur, il se saisit du stick aimanté et commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur commence dès l'instant où il capture son premier Bellz et se termine soit parce qu'il **commet une erreur**, soit parce qu'il souhaite **s'arrêter** et **sécuriser** ses Bellz.

Le joueur peut choisir avec quel côté du stick aimanté il souhaite jouer **au début de chacun de ses tours**, puis tente d'attraper un maximum de Bellz **de sa couleur**. Tous les styles de jeu sont permis : frappe rapide et chirurgicale ou approche prudente... à vous de voir !

Gardez en tête que le petit côté est fin et précis. Le gros côté, quant à lui, est puissant... parfois même un peu trop et peut vous pousser à la faute.

Attention : il **n'est pas permis de retourner le stick** pendant un même tour.

La couleur d'un joueur est déterminée par le **premier Bellz qu'il capture et sécurise**. Cette couleur devient alors interdite aux autres joueurs.

Le joueur dont c'est le tour peut décider de s'arrêter à tout moment (avant de commettre une faute) et ainsi **sécuriser** les Bellz gagnés. Il les détache alors du stick et les pose devant lui. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Le tour du joueur peut continuer tant que :

- Tous les Bellz qu'il a capturés sont de sa couleur
- Aucun Bellz ne tombe en dehors de la zone de jeu

Il faut savoir s'arrêter à temps car si l'un de ces points n'est pas respecté, tous les Bellz collectés **pendant ce tour** sont perdus et doivent être remis au centre du tapis de jeu. Lâchez-les d'une hauteur approximative de 15 cm en laissant faire le hasard.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le premier joueur à avoir collecté ses 10 Bellz, la partie est alors terminée.

PRÉCISIONS :

- Il est **interdit de retourner le stick** pendant un même tour.
- Les Bellz attrapés doivent rester sur le stick jusqu'à la fin du tour.
- Si un Bellz, se décroche et tombe en dehors du tapis de jeu, le tour est fini. Ce Bellz ainsi que ceux qui étaient sur le stick retournent en jeu.

