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 provoquer des erreurs.

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 d'un 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.



6+ 2-4 15 MIN

©2015, Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem.
© 2015 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.
Informations à conserver. Photos non contractuelles :
les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.
Fabriqué en Chine.

Visitez notre site :

www.jeux-goliath.com

GAME BY Don Reid

Bellz is a trademark of Wiggles 3D Incorporated.
All rights reserved.
Wiggles 3D Incorporated © 2015.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Danger d'étouffement.

0-3

Goliath

#70 383

7038310-v10-1215

Règle du jeu

BELLZ!®



Goliath