

© 1967 by Koninklijke Hausemann en Hotte nv
Amsterdam under Berne & Universal
Copyright Conventions

Printed in the Netherlands
Imprime aux Pays-Bas

NL **Opgelet:** Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

F **Attention:** En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



spelregels
règles du jeu

no. 374



MENS ERGER JE NIET®

Wettig gedeponeerd 094.093

Aan deze speciale uitvoering van dit over de gehele wereld meest gespeelde gezelschapsspel kunnen 2-4 personen deelnemen. Tot het spel behoren: 1 dobbelautomaat, 16 pionnen in 4 kleuren en een plastic speelbord met cirkelvormige vakjes voorzien van ringen, waarin de pionnen passen.

Spelregels

De bedoeling van het spel is, dat de spelers hun 4 pionnen, te beginnen bij cirkel A, in de richting van de wijzers van de klok, de kruisvormige baan laten omlopen en ze daarna op de eindpuntcirkels a-b-c-d van hun kleur brengen. Wie dit, met inachtneming van de volgende regels, het eerste gelukt, heeft het spel gewonnen. De spelers zetten hun 4 pionnen in hun hoekvak B. Daarna wordt de dobbelsteen in de dobbelautomaat aan het rollen gebracht, door de speler met een vinger tegen de half bolvormige deksel te laten drukken.

Iedere speler mag dit één keer doen. Wie de meeste ogen heeft gegooid mag beginnen. De speler plaatst nu één van zijn pionnen in startcirkel A, brengt de dobbelsteen in de dobbelautomaat aan het rollen en zet deze pion in de richting van de wijzers van de klok evenveel vakjes vooruit als hij ogen heeft gegooid.

Er wordt begonnen met tellen op startcirkel A. Vervolgens gooit en zet ieder op zijn beurt.

Wanneer een speler 6 gooit, is hij verplicht een nieuwe pion uit B op zijn startcirkel A te zetten, nogmaals te gooien en met deze pion verder te spelen, zelfs al zou hij hierdoor één van zijn eigen pionnen eruitslaan. Is het weer zijn beurt, dan kan hij naar keuze met één van zijn in het spel aanwezige pionnen verder spelen.

Gooit een speler 6 en heeft hij in zijn hoekvak B geen pionnen meer over, dan mag hij met een willekeurige pion 6 vakjes vooruit gaan, terwijl hij voor de tweede worp een andere pion van zijn kleur mag gebruiken. Bij het verplaatsen van een pion moeten alle te passeren pionnen gewoon blijven staan; de overgesprongen cirkels tellen mee. Staat echter op de cirkel waar men uiteindelijk met zijn pion terecht komt een eigen pion, of één der andere spelers, dan moet deze pion worden geslagen, d.w.z. dat de speler van de geslagen pion deze moet wegnemen en in zijn hoekvak B zetten. Hij mag deze eerst dán weer in het spel brengen als hij een 6 heeft gegooid. Het is dus zaak, zijn medespelers zoveel mogelijk te "ergeren" door hen te dwingen met de geslagen pion opnieuw de gehele weg af te leggen.

Anderzijds moet door een juiste pionkeuze de eigen kleur zoveel mogelijk worden gespaard.

De startcirkels A gelden als gewone vakjes. De cirkels a-b-c-d echter niet; dit zijn de eindpunten voor de pionnen van de overeenkomstige kleur en hierop gaat men dus verder, wanneer men de gehele weg tót aan de cirkel A van de eigen kleur, heeft afgelegd. Nu wordt het spel bijzonder spannend, want men moet nu zo gooien dat op elk cirkeltje één pion komt te staan.

Gooit men zoveel ogen dat een pion niet vrij op één der eindpuntcirkeltjes kan belanden, zelfs niet na eventueel terugtellen via cirkeltje d (alleen de onbezette cirkeltjes tellen mee), dan moet men zijn volgende beurt afwachten en het opnieuw proberen. Men loopt natuurlijk tussentijds de kans er door één van zijn medespelers te worden uitgeslagen!

NE T'EN FAIS PAS®

Marque déposée 094.093

Un nombre de 2 à 4 joueurs peut prendre part à cette variante du jeu le plus répandu dans le monde entier. Le jeu se compose d'un automate à dés, de 16 pions de 4 couleurs et d'un plateau en matière plastique muni de cases circulaires, contenant chacune un anneau. Les pions passent dans ces anneaux.

Règles du jeu

Le but de ce jeu est que les joueurs fassent circuler leurs 4 pions, partant du champ A et dans le sens des aiguilles d'une montre, autour de la course cruciforme, pour les faire arriver aux petites cases finales a-b-c-d de leur couleur. Celui qui réussit le premier en respectant les règles ci-dessous, a gagné. Les joueurs placent leurs quatre pions dans le champ B du coin; puis on fait fonctionner l'automate à dés contenant le dé, le joueur le fait en pressant du doigt le couvercle demi-sphérique. Chaque joueur peut le faire une fois et celui qui a fait le plus grand nombre de points, commence à jouer. Il place alors un de ses pions dans le cercle de départ A, il met le dé en mouvement dans l'automate à dés, et fait avancer ce pion dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases qu'il a jeté de points. On compte à partir du cercle de départ A. Les joueurs suivants jouent de la même façon, chacun à son tour.

Celui qui jette 6, est obligé de faire sortir un nouveau pion de la place B et de le mettre sur le champ de départ A, de manipuler encore une fois le dé et de continuer avec ce nouveau pion, même s'il souffle un de ses propres pions.

Au tour suivant il pourra continuer en choisissant lequel de ses pions prendra part au jeu. S'il fait sortir un 6, et qu'il n'y a plus de pions sur les places B, le joueur pourra continuer librement et il n'est pas obligé de continuer le deuxième coup avec ce même pion. En faisant avancer les pions, tous les pions rencontrés resteront dans leurs cases, mais chaque case est cependant comptée. S'il y a déjà un pion sur la case où le joueur doit s'arrêter (de sa couleur ou non), celui-ci soufflera le premier pion, c'est-à-dire que le joueur de cette couleur est obligé de le remettre dans son coin B. Il doit attendre un nouveau 6, pour le faire ressortir.

Il s'agit donc d'entraver le plus possible le jeu de ses adversaires et d'essayer d'obliger les autres joueurs à "s'en faire" autant que possible, en les forçant à recommencer à leur départ. Les propres pions, au contraire, doivent être protégés contre le danger d'être soufflés par des mises bien calculées et prudentes. Les places A comptent comme cases normales. Les cases a-b-c-d par contre ne servent que de places finales pour les pions de la même couleur. Pour faire arriver ses pions à leur place finale, il y a encore une difficulté. Le pion qui arrive à la case devant la place A de sa couleur, continuera son chemin par a-b-c-d.

Il faudra alors jeter le dé de telle façon qu'il y ait un pion sur chaque case a-b-c-d. Si l'on jette trop, il faut compter à rebours. On doit alors placer son pion sur le trajet général et attendre le tour suivant, ce qui est bien dangereux car on risque de voir arriver un adversaire qui vous "souffle" votre pion au dernier moment.