

SPELREGELS



RÈGLES DU JEU



Mens Erger Je Niet! is al meer dan 75 jaar oud en is het meest gespeelde spel. Het gaat erom zo snel mogelijk met je vier schijven een rondje om het bord af te leggen, waarbij je er net voor je thuisvak nog afgegooid kan worden. Miljoenen spelers is het overkomen en miljoenen spelers worden er elke keer weer opnieuw door gegrepen!

Inhoud:

- Speelmat 90 x 90cm
- 4x4 speelschijven
- 1 grote opblaasbare dobbelsteen

Doel van het spel:

Wie het eerste met zijn vier schijven een complete ronde over het speelbord aflegt en de schijven in het thuisvak brengt, is de winnaar.

Zo speel je Mens Erger Je Niet!

Iedere speler kiest een kleur. Plaats je vier schijven op de vier vakjes van dezelfde kleur in de hoek van de speelmat. Wie het hoogst gooit, mag beginnen. Daarna is de speler links aan de beurt en zo verder.

Zes gooien:

Om een schijf op je startvakje (A) op de mat te mogen plaatsen, moet je '6' gooien.

Gooi je '6', dan mag je één schijf van je kleur op je startvakje (A) plaatsen.

Je moet in dezelfde beurt nog een keer gooien en de pion evenveel vakjes verzetten als je ogen hebt gegooid. Je verplaatst je schijf in de richting van de pijl. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Gooi je geen '6', dan is je beurt meteen voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Iedere keer als je '6' gooit, moet je een nieuwe schijf in het spel brengen, nog een keer gooien en deze schijf verplaatsen. Deze beide acties moeten ook worden uitgevoerd als je er een schijf van een andere speler of zelfs een eigen schijf door moet slaan. Als je geen schijven meer op je hoekveld hebt staan, mag je een schijf naar keuze verplaatsen en gooi je vervolgens nog een keer en verplaatst nog een schijf naar keuze.

Een schijf verplaatsen:

Iedere beurt, gooi je met de dobbelsteen en mag je één van de schijven die al op de mat staan, verplaatsen. Je verplaatst de schijf evenveel vakjes als je ogen hebt gegooid. Als je

bij het verplaatsen van je schijf schijven van tegenstanders passeert, blijven deze gewoon staan. Je telt die vakjes mee bij het verplaatsen.

Een schijf slaan:

Als je een schijf verplaatst en op het vakje, waarop je uiteindelijk terecht komt, staat al een schijf, dan wordt deze schijf geslagen en moet terug naar de vier vakjes van die kleur in de hoek van het speelbord. Die speler kan zijn schijf weer in het spel brengen als hij '6' gooit. Als het je lukt een schijf van een andere speler te slaan, dan neem je een belangrijke voorsprong in het spel.

Thuisvak:

Om een schijf thuis in je thuisvak te brengen, moet je op een leeg vakje van je thuisvak (a, b, c, d) komen. Is het vakje waarop je terecht komt al bezet, dan kun je de schijf niet thuisbrengen. Gooi je meer ogen dan er vakjes over zijn, tel dan vanaf het einde terug. Eindig je dan op een bezet vakje, dan kun je je schijf niet thuisbrengen en moet je op je volgende beurt wachten. Ondertussen loop je de kans om door je medespelers van het bord geslagen te worden! Schijven in het thuisvak zijn veilig en kunnen niet meer geslagen worden.

De winnaar:

De speler die als eerste zijn vier schijven op de vier vakjes van zijn thuisvak heeft, is de winnaar!

Minder 'strengere' regels:

Dit zijn de 'strengere' regels. Je kunt er ook voor kiezen dat alle spelers meteen een schijf op het startvak (A) mogen zetten en dat je jezelf er nooit af hoeft te gooien.

Buiten spelen:

Ben je lekker buiten aan het spelen en wil je het spel wat korter maken? Dat kan. De eerste die één schijf in zijn thuisvak brengt, is dan de winnaar!



FR

**Ne t'en fais pas ! existe depuis plus de 75 ans et est le jeu de société le plus joué dans le monde.
Le but du jeu est de faire réaliser à vos pions un tour du plateau de jeu le plus rapidement possible
et sans se faire éjecter et renvoyer à la case de départ. Des millions de joueurs
se sont déjà laissés séduire par ce jeu et des millions d'autres le seront encore.**

Contenu :

- un tapis de jeu 90 x 90cm
- 4x4 pions
- 1 dé gonflable géant

But du jeu :

Le joueur qui fait réaliser à ses 4 pions un tour complet du plateau de jeu et les fait rentrer à la maison est le vainqueur.

Comment jouer à Ne t'en fais pas ! :

Chaque joueur choisit une couleur. Il place ses 4 pions sur les cases de la couleur correspondante, dans un des coins du tapis de jeu. Celui qui obtient le plus haut chiffre au lancer de dé commence. Puis ce sera au tour du joueur assis à sa gauche, et ainsi de suite.

Lé dé indique un 6 :

Pour pouvoir placer un des pions sur la case de départ (A) de sa couleur, le joueur doit obtenir un 6 au lancer de dé.

Vous obtenez un 6 ? Placez un de vos pions sur la case de départ (A) de votre couleur. Vous pouvez alors directement lancer le dé et faire avancer (dans le sens de la flèche) votre pion du nombre de cases indiqué par le dé. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Vous n'obtenez pas de 6 ? Votre tour de jeu est terminé et le joueur suivant peut lancer le dé.

Chaque fois que vous obtenez un 6, vous devez mettre en jeu un nouveau pion, puis relancer le dé et déplacer ce pion. Ces deux actions doivent être réalisées, même si, ce faisant, vous êtes amenés à éjecter du jeu le pion d'un adversaire ou l'un de vos propres pions. Si vous n'avez plus de pion dans votre maison, déplacez l'un de vos pions sur le tapis, puis relancez le dé et déplacez un pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Déplacer un pion :

A chaque tour, vous lancez le dé et vous pouvez donc déplacer l'un de vos pions sur le tapis de jeu. Vous le déplacez du nombre de cases indiqué par le dé. Si votre pion, pendant son déplacement, dépasse d'autres pions (les

vôtres ou ceux de vos adversaires), ces pions restent sur place. La case occupée est comptabilisée dans le nombre de cases de votre déplacement.

Ejecter un pion :

Lorsque votre pion termine son déplacement sur une case sur laquelle se trouve un autre pion, cet autre pion est éjecté et doit retourner sur l'une des cases de sa couleur, dans sa maison. Le joueur devra obtenir un 6 au lancer de dé s'il veut remettre ce pion en jeu. Si le pion ainsi renvoyé dans sa maison appartient à un adversaire, cela vous donne un bel avantage dans le jeu.

Case 'maison' :

Pour ramener un pion à la maison à la fin du parcours, vous devez arriver précisément sur une case vide (a, b, c, d). Si la case est déjà occupée, votre pion ne peut pas rentrer et vous passez votre tour. Si vous obtenez au lancer de dé un chiffre plus élevé que nécessaire, votre pion doit aller jusqu'au bout des cases puis repartir dans l'autre sens.

Si votre pion ne peut rentrer, vous risquez de le voir éjecté du parcours par un pion adverse et de devoir lui faire à nouveau réaliser un tour complet ! Par contre, vos pions rentrés à la maison sont en sécurité et ne peuvent plus être éjectés.

Le vainqueur :

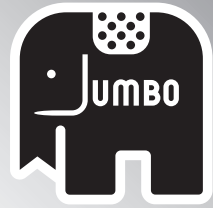
Le joueur qui a réussi à ramener ses 4 pions sur les 4 cases de sa maison est le vainqueur !

Règles moins 'strictes' :

Les règles ci-dessus sont relativement strictes. Mais vous pouvez aussi décider que tous les joueurs peuvent placer un de leurs pions sur leur case de départ (A) ou qu'un joueur ne peut jamais éjecter l'un de ses propres pions.

Jouer dehors :

Tu préfères jouer dehors et disputer une partie plus courte ? C'est possible ! Le premier qui réussit à ramener 1 pion à la maison, a gagné !



www.jumbo.eu

Ook verkrijgbaar
Egalement disponibles :



00372 MEJN original



00374 MEJN Dobbelautomaat



18128 MEJN Muurtje Springen



12762 MEJN Travel



18143 MEJN Keezen



17607 MEJN Card Game

Kijk voor een compleet overzicht
van alle Jumbo spellen
en verkoopadressen op: www.jumbo.eu

Pour une présentation complète de tous
les jeux et les points
de vente Jumbo, surfez sur www.jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst.

F Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



18184

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in China.
Visit: www.jumbo.eu.