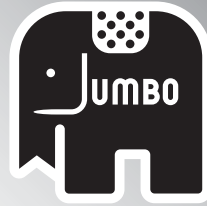


Ook verkrijgbaar
Egalement disponibles :



www.jumbo.eu



00374 MEJN Dobbelautoomaat



00372 MEJN original



17740 MEJN iPawn

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



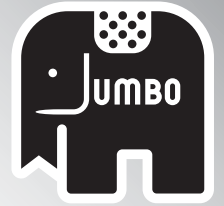
Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel
niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.
Verstikkingsgevaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

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.

17857

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 The Netherlands.
Visit: www.jumbo.eu.



Mens
erger je niet! *Ne t'en fais pas!*

Dierenvriendjes

Amis des animaux

Volg de dieren op de dobbelsteen, en breng jouw vriendjes zo snel mogelijk thuis!
Suivez les animaux sur le dé et soyez le premier à ramener vos pions à la maison.



SPELREGELS

RÈGLES DU JEU



Mens Erger Je Niet! Dierenvriendjes

NL

**Mens Erger Je Niet is er nu ook voor de allerkleinsten!
Volg de dieren op de dobbelsteen en het speelbord,
breng jouw pionnen als eerste thuis en win!**

Inhoud van het spel:

- Speelbord
- Dobbelsteen + vel met stickers
- 4x3 pionnen (geel, rood, zwart, groen)

Doel van het spel:

Degene, die zijn drie pionnen als eerste na een complete ronde over het speelbord naar zijn thuis basis brengt, is de winnaar.

De eerste keer spelen:

Plak de dierenstickers op de dobbelsteen, elke sticker op een andere kant.

Voordat je begint:

Kies allemaal een kleur en plaats de drie pionnen van die kleur op de daarvoor bestemde vakjes op het bord, de zogenaamde startbasis.

Het spel begint:

De jongste speler mag beginnen. Iedereen gooit om de beurt met de dobbelsteen. Zodra je een konijn gooit, mag je één van je pionnen op het eerste konijnenvakje zetten. Je mag nu nog een keer gooien en verplaatst je pion naar het dier dat je gegooid hebt (bijvoorbeeld: is je volgende worp een koe, dan verplaatst je jouw pion naar de eerstvolgende koe op het speelbord). Nu is je beurt voorbij en is de volgende aan de beurt. Kom je met je pion op een vakje waar al een pion staat, dan ga je erbij staan en gebeurt er niets.

Let op, je mag pas starten met je pion als je het konijn gegooid hebt! Gooi je twee keer achter

elkaar een konijn en heb je net een pion op het startvlak gezet? Dan mag je kiezen: je gaat met je pion naar het eerst volgende konijn op het bord, of je zet nog een pion op het startvak. Daarna mag je nog een keer gooien!

Het spel gaat zo verder. Het doel is om jouw pionnen zo snel mogelijk een ronde over het bord te laten lopen en vervolgens thuis te brengen. Je moet dan wel een dier gooien dat in jouw thuisbasis staat. Dit is altijd een koe, een schaap en een kip. Gooi je bijvoorbeeld een slak, dan mag je nog niet naar binnen en moet je wachten op je volgende beurt.

Extra regel voor oudere spelers:

Dit spel is geschikt voor kinderen vanaf 4 jaar, omdat ze nog niet hoeven te kunnen tellen om toch te kunnen spelen. Spelen jullie met oudere spelers, dan kun je een extra regel instellen. Er mogen dan geen twee pionnen op hetzelfde vakje staan. Gooi jij een koe en staat er al iemand op het eerstvolgende vakje met een koe? Dan mag je die pion van het bord 'er afhalen'. Deze pion moet dan terug naar de startbasis en mag pas weer op het bord als er een konijn wordt gegooid. Zo gaat het immers ook bij de originele versie van Mens Erger Je Niet!

Winnaar:
Degene die als eerste zijn drie pionnen naar zijn thuisbasis heeft gebracht, is de winnaar.



Ne t'en fais pas! Amis des animaux

FR

**Ne t'en fais pas! existe désormais dans une version pour les plus petits !
Faites avancer sur le plateau les animaux représentés par le dé, soyez le premier à ramener vos pions à la maison et gagnez le jeu !**

Contenu du jeu :

- Un plateau de jeu
- Un dé et une feuille d'autocollants
- 4 x 3 pions (jaune, rouge, noir, vert)

But du jeu :

Etre le premier joueur à faire rentrer ses trois pions à la maison, après un tour complet du plateau de jeu.

Préparation du jeu :

Collez un autocollant d'animal sur chaque face du dé.

Avant de commencer à jouer :

Chaque joueur choisit une couleur. Il place les 3 pions de cette couleur sur les cases prévues sur le plateau de jeu (les cases de départ).

Le jeu commence :

Le plus jeune commence. A son tour de jeu, chacun lance le dé. Lorsque le dé montre un lapin, avancez l'un de vos pions sur la première case 'lapin' du plateau de jeu. Puis relancez le dé et déplacez votre pion vers la case de l'animal montré par le dé (p. ex. : le dé montre une vache; déplacez votre pion sur la prochaine case 'vache' sur le plateau de jeu). Votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer. Votre pion arrive sur une case déjà occupée par un autre pion ? Il se place à côté et rien d'autre ne se produit. Attention! Un pion ne peut quitter la case de départ que si vous obtenez un lapin au dé. Si vous obtenez deux fois

de suite un lapin et que vous venez de poser un pion sur la case de départ, vous avez le choix : vous déplacez ce pion sur la prochaine case lapin, ou vous posez un deuxième pion sur la case de départ. Puis vous lancez à nouveau le dé.

Le jeu continue de la même manière. Le but est de faire rentrer au plus vite vos pions dans votre maison. Il faut qu'ils aient fait un tour du plateau de jeu. Il faut bien entendu obtenir au dé un animal se trouvant sur les cases de la maison. Il s'agit toujours d'une vache, d'un mouton et d'une poule. Si vous obtenez un escargot, il faudra attendre et réessayer au tour suivant.

Règle supplémentaire pour joueurs plus âgés :

ce jeu est destiné aux enfants à partir de 4 ans, qui n'ont pas encore appris à compter. Si vous jouez avec des joueurs plus âgés, vous pouvez ajouter une règle : deux pions ne peuvent pas se trouver sur la même case. Le joueur obtient une vache et la prochaine case 'vache est déjà occupée ? Il éjecte ce pion de la case et le renvoie sur sa case de départ.

Ce pion ne pourra redémarrer que lorsque son propriétaire aura obtenu 'lapin' au dé. Cette règle est également présente dans la version originale du Ne t'en fais pas!

Le gagnant :
Celui qui a rentré ses 3 pions en premier à la maison gagne la partie!

