

SPELREGELS



RÈGLES DU JEU

Mens erger je niet![®]

Keezen

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om al je pionnen of de pionnen van jouw medespeler in het thuishonk te krijgen en te voorkomen dat je tegenspelers dit voor elkaar krijgen. Als je alleen speelt dan heb je gewonnen op het moment dat al je pionnen binnen zijn. Als je samen speelt moet je eerst voor je eigen pionnen zorgen, en daarna je medespeler helpen om zijn pionnen in zijn thuishonk te krijgen.

INHOUD:

- Dubbelzijdig speelbord
- 78 speelkaarten
- 24 houten pionnen (in zes kleuren)
- Spelregels

SPELVOORBEREIDING

1. Het spel kan gespeeld worden met 2 tot 6 spelers. En het kan solo of in teams gespeeld worden. Als je met 4 of 6 spelers in teams speelt, dan zijn er dus 2 of 3 teams van 2 spelers en zit je teamgenoot recht tegenover je. Iedere speler krijgt een eigen setje pionnen en ook een eigen setje kaarten.
2. Bij twee spelers wordt er gespeeld met 26 speelkaarten; een half spel speelkaarten. Kies hierbij twee kaartsymbolen, waarvan één een rood symbool (harten of ruiten) en de andere een zwart symbool (schoppen of klaveren). Bij vier spelers wordt er gespeeld met 52 speelkaarten; een volledig spel kaarten. Bij zes spelers wordt er gespeeld met alle 78 kaarten.
3. Één speler wordt als startspeler gekozen. Deze speler is een aantal ronden de deler, afhankelijk van het aantal spelers (de speler deelt door tot de kaarten op zijn) De deler deelt in de eerste ronde vijf kaarten per speler, de ronden daarna krijgt elke speler vier kaarten. Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De speler links van de deler mag beginnen.

HOE WORDT HET SPEL GESPEELD

Wanneer je aan de beurt bent, mag je een kaart opgooien in het vak in het midden van het speelbord. Afhankelijk van deze kaart verplaatst je jouw pion.

Speltip: Op de achterzijde van de spelregels staat welke betekenissen de kaarten hebben. Leg deze betekenis van de kaarten binnen handbereik van de spelers.

Aan het begin van het spel heb je een opzetkaart (Aas of Heer) nodig, om een pion op het speelbord te mogen zetten. Dit geldt ook voor je andere pionnen in het verdere verloop van het spel.

Let op: als je een kaart op kunt gooien, dan dien je dat ook daadwerkelijk te doen!

Ook als je hierbij jezelf, of je medespeler van het bord slaat. Het beste is natuurlijk om een tegenstander te slaan, waardoor die weer opnieuw kan beginnen. Er kan alleen geen kaart worden opgegooid als je geen eigen pionnen meer in het spel hebt en geen opzetkaart hebt. Kun je dus echt geen kaart opgooien, dan lever je alle kaarten in (leg deze kaarten dan op de stapel in de ruimte in het midden van het speelbord) en je wacht op de volgende ronde. Als alle spelers hun kaarten kwijt zijn, wordt door de deler de volgende ronde gedeeld. Vanaf de tweede ronde krijgt elke speler steeds vier kaarten.

SPEEL JE HET SPEL ALS TEAM?

Speel je het spel als team, dan bedenkt je een grappige naam voor je team. Voorbeeld: 'Keez & Co' of 'Smeer Keez'! Als je in teamverband speelt met 4 of 6 spelers, moet je eerst je eigen pionnen binnen spelen en daarna je teamgenoot helpen om zijn pionnen in zijn thuishonk te spelen. Al jouw kaarten tellen dus voor zijn pionnen, en het gaat dan ook twee keer zo snel.

OVERIGE REGELS

1. Als een pion op zijn beginpositie staat, mag hij niet ingehaald en ook niet geslagen worden. Ook mag hij niet met een BOER worden geruild.
2. Ook de pionnen die zich al in het thuishonk bevinden mogen niet worden ingehaald. Je moet dus eerst een pion helemaal naar voren in het thuishonk spelen, als je wilt dat alle pionnen in het honk kunnen passen.
3. Bij het opgooien van speelkaarten is het niet van belang of de kaart qua getal of figuur overeenkomt met de laatst opgegooid kaart op de stapel, zoals bij het kaartspel 'Pesten' wel het geval is.

DE WINNAAR

De speler of het team dat als eerste alle pionnen binnen heeft in het thuishonk, is kampioen Mens Erger Je Niet Keezen!

Ne t'en fais pas! Keezen

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'amener tous tes pions, ou les pions de ton coéquipier, sur leur base d'arrivée et d'éviter que tes adversaires réussissent avant toi. Si tu joues seul, tu as gagné une fois que tu as réussi à placer tous tes pions sur leur base d'arrivée. Si tu joues en équipe, tu dois d'abord amener tous tes pions sur leur base d'arrivée et aider ensuite ton coéquipier à ramener les siens.

CONTENU :

- Plateau de jeu illustré des deux côtés
- 78 cartes de jeu
- 24 pions en bois (de six couleurs différentes)
- Règles du jeu

AVANT DE COMMENCER

1. Le jeu se joue à 2, 4 ou 6 joueurs et peut se jouer seul ou en équipe. Si tu joues en équipe avec 4 ou 6 joueurs, vous formez donc respectivement 2 ou 3 équipes de 2 joueurs et ton coéquipier est positionné juste en face de toi sur le plateau. Chaque joueur reçoit une série de pions de couleur différente et son propre jeu de cartes.
2. Quand le jeu se joue à deux, les joueurs jouent avec 26 cartes, autrement dit un demi jeu de cartes. Ce demi jeu de cartes est composé de 2 enseignes au lieu de 4, dont une de couleur rouge (cœur ou carreau) et un de couleur noir (pique ou trèfle). À quatre joueurs, le jeu se joue avec 52 cartes, c'est-à-dire un jeu de cartes entier. À six, le jeu se joue avec la totalité des 78 cartes.
3. Les joueurs désignent un donneur. C'est lui qui distribue les cartes sur plusieurs tours, en fonction du nombre de joueurs (il distribue les cartes jusqu'à ce qu'il n'en reste plus). Au premier tour, chaque joueur reçoit 5 cartes, puis 4 cartes aux tours suivants. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est assis à gauche du donneur, peut commencer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lorsque c'est à un joueur de jouer, il a le droit de jouer une carte posée au milieu du plateau. Le joueur déplace ensuite son pion du nombre de cases indiqué par la carte.

Astuce : la signification de chaque carte est expliquée au dos des règles du jeu. Nous te conseillons de la garder à portée de main.

Au début du jeu, chaque joueur a besoin d'une carte de lancement (as ou roi) pour pouvoir placer un pion sur la surface de jeu. Cela vaut aussi pour les autres pions engagés plus tard dans la partie.

Attention : quand un joueur a le droit de jouer une carte, il doit la jouer vraiment ! Même si à cause d'elle, il se bat lui-même ou son coéquipier. Le mieux bien-sûr est de réussir à battre un adversaire et l'obliger ainsi à recommencer depuis le début. La seule raison valable pour ne pas jouer une carte, c'est quand un joueur n'a plus aucun pion dans le jeu ni de carte de lancement. Si c'est le cas, ce joueur doit alors rendre toutes ses cartes (il les pose sur la pile située au milieu du plateau de jeu) et attendre le prochain tour. Une fois que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes, le donneur distribue les cartes du tour suivant. À partir du deuxième tour, chaque joueur reçoit toujours quatre cartes.

JOUER EN ÉQUIPE

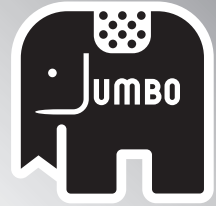
Si les joueurs ont choisi de jouer en équipe, ils doivent d'abord s'inventer un nom rigolo. Par exemple « l'équipe des toqués pas fêlés » ou bien « zinzins & Cie ». Si tu joues en équipe avec 4 ou 6 joueurs, alors tu dois amener tes propres pions vers leur base d'arrivée et aider ensuite ton coéquipier à ramener les siens. Toutes tes cartes comptent donc pour ses pions et le jeu va deux fois plus vite.

AUTRES RÈGLES

1. Quand un pion se trouve sur sa position de départ, il n'a pas le droit d'être dépassé ni battu. Il n'a pas non plus le droit d'être échangé contre un VALET.
2. Les pions qui se trouvent déjà sur leur base d'arrivée n'ont pas non plus le droit d'être dépassés. Tu dois donc d'abord placer un pion le plus loin sur la base d'arrivée si tu veux que tous tes pions puissent rentrer.
3. Quand un joueur joue une carte, la valeur ou la couleur de la carte n'a pas besoin d'être identique à celle de la dernière carte présente sur le talon, comme c'est le cas avec le jeu de cartes Mau Mau (Uno).

LE GAGNANT

Le joueur ou l'équipe qui a réussi le premier à ramener tous ses pions vers sa base d'arrivée a gagné Ne t'en fais pas ! Jeu de Tocs.



www.jumbo.eu



AAS

Pion uit startveld opzetten op jouw kleur rondje van het speelveld (de beginpositie) of 1 stap Vooruit.

AS

Place un pion de la base de départ sur ton rond de couleur de la surface de jeu (la position de départ) ou 1 case plus loin.



HEER

Pion uit startveld opzetten op jouw kleur rondje van het speelveld (de beginpositie).

ROI

Place un pion de la base de départ sur ton rond de couleur de la surface de jeu (la position de départ).



VROUW

12 stappen vooruit.

DAME

Avance de 12 cases.



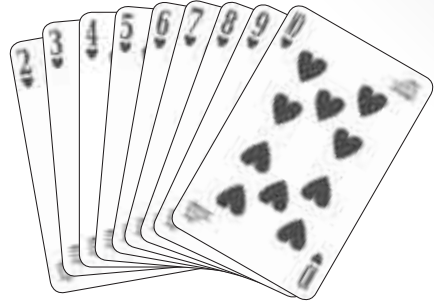
BOER

Verplicht je eigen pion omruilen met een pion van een andere speler. Je mag geen pion van iemand zijn startplaats wegpakken!

VALET

Tu es obligé d'échanger ton pion avec le pion d'un autre joueur. Attention, tu n'as pas le droit d'éjecter le pion d'un joueur de sa base de départ !

- 10 10 stappen vooruit
- 9 9 Stappen vooruit
- 8 8 stappen vooruit
- 7 1 of 2 pionnen moeten in totaal zeven stappen vooruit gezet worden
- 6 6 stappen vooruit
- 5 5 stappen vooruit
- 4 4 stappen achteruit. Je mag niet achteruit je eigen thuishonk in. Je mag wel achteruit over je startplaats heen, mits daar geen pion van jou staat!
- 3 3 stappen vooruit
- 2 2 stappen vooruit



- 10 Avance de 10 cases
- 9 Avance de 9 cases
- 8 Avance de 8 cases
- 7 Avance 1 ou 2 pions de 7 cases au total
- 6 Avance de 6 cases
- 5 Avance de 5 cases
- 4 Recule de 4 cases. Attention, tu n'as pas le droit d'entrer sur ta base d'arrivée en reculant. Tu peux par contre reculer sur ta base de départ à condition que la case ne soit pas déjà occupée par un de tes pions !
- 3 Avance de 3 cases
- 2 Avance de 2 cases

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.

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

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this box for future reference.



18143

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.