



Is het weer jouw beurt, dan kun je naar keuze met één van jouw in het spel aanwezige pionnen verder spelen.

Gooi je een zes en heb je in jouw hoekvak B geen pionnen meer over, dan mag je met een willekeurige pion zes vakjes vooruit gaan, nog een keer gooien en nog één van je andere pionnen verplaatsen.

Bij het verplaatsen van je pion, moeten alle te passeren pionnen gewoon blijven staan; de overgesprongen vakjes tellen mee.

Staat echter op een cirkel waar je met je pion terecht komt je eigen pion of een pion van één van de andere spelers, dan moet deze pion worden geslagen.

De speler van de geslagen pion moet deze wegnemen en in zijn hoekvak B zetten. De pion mag pas weer in het spel worden gebracht als de speler een zes gooit.

Het is dus zaak, je medespelers zo veel mogelijk te "ergeren" door ze te dwingen met hun geslagen pion opnieuw de hele weg af te leggen.

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 ga je dus verder, wanneer je de hele weg tót aan de cirkel A van je eigen kleur, hebt afgelegd.

Nu wordt het heel erg spannend, want je moet nu zó gooien dat op elk cirkeltje één pion komt te staan.

Gooi je zoveel ogen dat een pion niet vrij op één van de eindpuntcirkeltjes kan belanden, zelfs niet na eventueel terugtellen (alleen de onbezette cirkeltjes tellen mee), dan moet je je volgende beurt afwachten en het opnieuw proberen.

Je loopt dan natuurlijk tussentijds de kans er door één van je medespelers te worden afgeslagen.

378



© 1995 Jumbo International, registered in Amsterdam NL, no. 4934.
Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



Ne t'en fais pas!

Marque déposée 094.093

Cette version de jeu le plus connu au monde est spécialement conçue pour deux à quatre personnes qui voyagent.

Contenu

- 1 dé dans une boule que l'on fait tourner
- 16 pions aimantés de 4 couleurs différentes
- 1 plateau en plastique avec un petit casier pour ranger les pions

Règles du jeu

Chaque joueur choisit une couleur (quatre pions).

Quand on joue à deux, on choisit deux couleurs soit huit pions.

Le but du jeu est, en partant de la case A, de faire faire à ses quatre pions un tour du parcours en forme de croix le plus rapidement possible puis de leur faire atteindre l'arrivée en les plaçant sur les cercles a, b, c ou d de la couleur correspondante.

Le premier qui y parvient remporte la partie.

Les joueurs posent leurs quatre pions sur les quatre cases des angles (B) du plateau. On fait ensuite rouler le dé en tournant la boule.

Chaque joueur le fait une fois et celui qui obtient le chiffre le plus élevé entame la partie.

Il pose un pion sur la case départ A, fait rouler le dé en tournant la boule et avance d'autant son pion dans la direction indiquée par la flèche. On compte à partir de la case départ A.

Puis c'est aux autres joueurs de procéder ainsi à tour de rôle.

Si on fait un six, on doit placer un nouveau pion de B sur la case départ A.

On rejoue alors et on fait avancer le pion d'autant de cases que le dé l'indique même si cela aboutit à renverser un de ses propres pions.



Au tour suivant, on peut avancer le pion de son choix, pourvu qu'il soit

déjà en jeu.

Si on fait un six alors que les quatre pions sont déjà en jeu, on fait avancer celui de son choix de six cases puis on rejoue et on fait avancer un des autres pions.

En faisant avancer ses pions, on ne renverse pas ceux que l'on

dépasse mais on compte les cases sur lesquelles ils se trouvent.

Si la case sur laquelle on arrive est occupée par un pion de la même

couleur ou par le pion d'un adversaire, on doit le renverser.

On enlève le pion en question et on le replace dans l'angle B de la couleur correspondante. Pour le remettre en jeu, il faut que le joueur concerné refasse un six.

Il faut donc faire de son mieux pour embêter ses adversaires et les

obliger à recommencer à zéro.

Les cases départ A comptent comme des cases normales.

Mais ce n'est pas le cas des cercles a, b, c et d: ils servent d'arrivée

aux pions de la bonne couleur une fois que le joueur a fait faire un tour complet à ses propres pions.

C'est alors que la partie devient encore plus passionnante car il faut réussir à placer un pion sur chaque cercle.

Si après avoir fait rouler le dé, le joueur ne peut pas poser le pion sur

un des cercles libres, même en comptant à rebours (seuls comptent

alors les cercles encore libres), il lui faut alors attendre le tour suivant

pour tenter sa chance. Pendant ce temps, il court le risque de voir son pion renversé au dernier moment par le pion d'un de ses adversaires.

378



© 1995 Jumbo International, registered in Amsterdam NL, no. 4934.
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

00076614



Wens
ogen je niet!®

Wettig gedeponeerd 094.093

Aan deze speciale reisuitvoering van dit over de hele wereld meest gespeelde gezelschapsspel kunnen 2-4 personen deelnemen.

Inhoud

1 draaibaal

16 magnetische pionen in 4 kleuren

1 plastic speelbord met een handig latje voor de pionen

Speelregels

Je kiest vier pionen van één kleur. Wanneer je met zijn tweeën bent,

speelt iedere speler met twee kleuren, dus acht pionen.

Het doel van het spel is zo snel mogelijk vier pionen, te beginnen bij

cirkel A, de kruisvormige baan te laten omlopen en ze daarna op de

eindpuntcirkels a-b-c-d van je eigen kleur te brengen.

Wie daar het eerst in slaagt is winnaar van het spel.

De spelers zetten hun vier pionen op de vier vakjes in de hoeken (B)

van het speelbord. Daarna wordt de dobbelsteen in de draaibaal aan

het rollen gebracht. Iedere speler mag dit één keer doen.

Wie de meeste ogen heeft gegooid mag beginnen. Bij je eerste beurt

zet je één van je pionen op startcirkel A, je brengt de dobbelsteen in

de draaibaal aan het rollen en zet je pion in de richting van de pijl even-

veel vakjes vooruit als je ogen hebt gegooid.

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

ieder op zijn beurt.

Als je een zes gooit, ben je verplicht om een nieuwe pion uit B op je

startcirkel A te zetten. Je moet dan nog een keer gooien en de pion

vervolgens verzetten, zelfs al zou je hierdoor één van je eigen pionen

erfafaan.