

Mens erger je niet!®



MENS ERGER JE NIET KAARTSPEL

Het vertrouwde *Mens erger je niet* als kaartspel! Wie heeft het eerste twee series kaarten compleet? Maak handig gebruik van de Jokerkaarten of de Keuzekaarten. Houd je de kaarten zo lang mogelijk in je hand of leg je ze meteen op tafel? Let op, dat je er niet 'af' wordt gegooid door een medespeler.

INHOUD:

- 24 genummerde kaarten
- 4 Startkaarten
- 9 Thuiskaarten
- 3 Keuzekaarten
- 4 Jokers
- 12 'Erger' kaarten

DOEL VAN HET SPEL:

De spelers moeten zo snel mogelijk twee series van 6 kaarten maken volgens de aanwijzingen van hun Startkaart. Iedere serie sluit je af met een Thuiskaart.

VOORBEREIDING:

Haal de 4 Startkaarten uit de stapel; schud ze en geef iedere speler een Startkaart. De spelers leggen de Startkaart open voor zich neer. Als er minder dan 4 spelers zijn, gaan de overige Startkaarten uit het spel.

Schud de rest van de kaarten goed en geef iedere speler drie kaarten.

Deze kaarten houd je 'dicht' in de hand. De overige kaarten leg je 'dicht' in het midden. Dat is de pakstapel. Hiervan draai je de bovenste kaart om en legt hem naast de pakstapel. Dit is het begin van de 'aflegstapel'.

HET SPEL BEGINT:

De spelers moeten zo snel mogelijk series maken. Op je Startkaart staat de volgorde waarin je een serie moet maken. Een serie bestaat altijd uit 6 kaarten. Je moet de kaarten van je serie 'open' neerleggen in de volgorde van je Startkaart. Je mag tijdens een beurt meer dan één kaart van je serie neerleggen.

Als je de zes kaarten van je Startkaart in de juiste volgorde hebt neergelegd, moet je de serie afsluiten met een Thuiskaart. Dan is je serie klaar.

Die Thuiskaart mag je houden. Aan het aantal verzamelde Thuiskaarten kun je zien hoeveel series je al compleet hebt gemaakt.

De andere kaarten van je serie lever je in door ze onder de pakstapel te leggen.

De speler die de Startkaart heeft met het hoogste eerste nummer, mag beginnen.

Als je aan de beurt bent, neem je de bovenste kaart van de pakstapel of je neemt de bovenste kaart van de aflegstapel.

Als je kaarten hebt voor je serie mag je ze op tafel leggen in de volgorde van de nummers op je Startkaart.

Aan het einde van je beurt, moet je weer drie kaarten in je hand hebben. Dus als je geen kaarten op tafel hebt gelegd, moet je een kaart op de aflegstapel leggen. Als je kaarten op tafel hebt gelegd, dan mag je je hand aanvullen tot drie kaarten.

'ERGER' KAARTEN:

Deze kaarten zijn genummerd. Je kunt er kaarten uit een rijtje van je medespelers mee 'slaan'. Let op de laatste kaart in de rijtjes van je medespelers. Als jij van dit nummer de Ergerkaart hebt, kun je die kaart slaan, d.w.z. die kaart gaat samen met jouw Ergerkaart naar de aflegstapel. Bijvoorbeeld: Jouw Ergerkaart heeft nummer 3 en je tegenstander heeft als laatste kaart de kaart met nummer 3 in zijn rijtje liggen. Nu mag jij met jouw Ergerkaart de nummer 3 van je tegenstander 'slaan'. Beide kaarten gaan naar de aflegstapel. Slaan mag alleen als je aan de beurt bent. Als er meer kaarten met dit nummer als laatste open liggen, sla je ze allemaal. Kaarten die al zijn bedekt door een volgende kaart, mogen niet geslagen worden.

JOKERS:

Deze kaarten kunnen iedere genummerde kaart vervangen. Je legt een Joker in plaats van een genummerde kaart (dus niet voor een Thuiskaart!). Jokers die op tafel liggen mogen – als je aan de beurt bent- worden ingeruild door de kaart met dat nummer. Dat mag zowel bij je medespelers als bij jezelf. De Joker die je op deze manier verkrijgt, mag niet in de hand worden gehouden, maar moet, als dat kan, onmiddellijk weer op tafel worden gelegd.

KEUZekaARTEN:

Als je aan de beurt bent, kun je een Keuzekaart spelen. Je legt hem op de aflegstapel en draait vervolgens evenveel kaarten van de pakstapel open als er spelers zijn. De spelers mogen om beurten één van die opengedraaide kaarten kiezen. Jij hebt de eerste keuze. Je mag maar één Keuzekaart per beurt spelen. Je moet je beurt beëindigen met drie kaarten. De andere spelers hebben nu een kaart te veel. Ook zij moeten, zodra ze aan de beurt zijn, hun beurt beëindigen met 3 kaarten.

DE WINNAAR:

De speler die als eerste twee series compleet heeft, heeft gewonnen!

Veel speelplezier!

NE T'EN FAIS PAS JEU DE CARTES!



Le célèbre *Ne t'en fais pas* ! décliné en un passionnant jeu de cartes. Qui aura le premier deux séries de cartes complètes ? Utilisez à bon escient les cartes Joker et les cartes Choix. Allez-vous garder vos cartes en main le plus longtemps possible ou allez-vous les déposer sur la table ? Attention ! Ne vous faites pas éjecter par un autre joueur !

CONTENU

• 24 cartes numérotées • 4 cartes Démarrage • 9 cartes Maison • 3 cartes Choix • 4 cartes Joker • 12 cartes Attaque

BUT DU JEU

Les joueurs doivent, le plus vite possible, rassembler deux séries de 6 cartes selon les indications de leur carte Démarrage. Chaque série doit être terminée par une carte Maison.

PRÉPARATION

Prenez les 4 cartes Démarrage, mélangez-les et donnez-en une à chaque joueur. Les joueurs déposent cette carte devant eux, face visible. S'il y a moins de 4 joueurs, écarter les cartes Démarrage inutilisées.

Mélangez toutes les autres cartes et donnez-en 3 à chaque joueur. Il les tiendra en main. Les cartes restantes sont posées, face cachée, au milieu de la table. C'est la pioche. On retourne la première carte de la pioche et on la dépose à côté. Ce sera le début de la défausse.

LE JEU COMMENCE

Les joueurs doivent constituer des séries le plus rapidement possible. Sur sa carte Démarrage, chaque joueur a un ordre défini à suivre. Une série est composée de 6 cartes. Il faut déposer les cartes de sa série, de manière visible, dans l'ordre de la carte Démarrage. Pendant son tour de jeu, un joueur ne peut déposer qu'une seule carte de sa série.

Lorsqu'un joueur a déposé, dans le bon ordre, les 6 cartes indiquées sur sa carte Démarrage, il doit terminer sa série par une carte Maison. La série est alors clôturée. Le joueur peut garder cette carte Maison. C'est au nombre de cartes Maison en sa possession qu'on peut voir combien un joueur a de séries complètes. Les autres cartes de la série, par contre, sont remises sous la pioche.

Le joueur qui a la carte Démarrage avec le chiffre le plus élevé commence. A son tour, chaque joueur prend la première carte de la pioche ou la dernière de la défausse.

S'il pêche ainsi une carte de sa série, il peut la déposer sur la table, dans l'ordre présenté sur la carte Démarrage.

A la fin de son tour, le joueur doit avoir trois cartes en main. S'il n'a pas déposé de carte sur la table, il est obligé d'en défausser une sur le tas de défausse. S'il a déposé une carte sur la table, il doit compléter sa main pour avoir à nouveau trois cartes.

CARTES ATTAQUE

Ces cartes sont numérotées. Grâce à elles, un joueur peut « attaquer » une carte qui se trouve dans la série d'un joueur. Il regarde la dernière carte de la série du joueur. S'il possède une carte Attaque portant le même numéro, il peut attaquer le joueur. La carte Attaque et la carte attaquée sont retirées du jeu et placées sur la défausse. Exemple : le joueur a une carte Attaque 3 et son adversaire a, comme dernière carte de sa série, une carte numérotée 3. La carte Attaque 3 peut être utilisée pour attaquer la carte adverse 3. Les deux cartes sont ensuite rejetées sur la défausse.

On ne peut attaquer que lorsque c'est à son tour de jouer. Si la carte numérotée portant le même chiffre se trouve en dernière position chez plusieurs joueurs, elles sont toutes attaquées et retirées du jeu. Les cartes qui sont « couvertes » par une autre carte et ne sont donc pas en dernière position dans la série d'un joueur, ne peuvent pas être attaquées.

CARTES JOKER

Ces cartes peuvent remplacer n'importe quelle carte numérotée. Le joueur dépose une carte Joker à la place d'une autre carte (mais pas de la carte Maison !). Lors de son tour de jeu, un joueur peut échanger une carte Joker déposée sur la table contre la carte numérotée qu'elle remplace. Cela peut être dans son jeu ou dans le jeu d'un adversaire. Le Joker ainsi récupéré par le joueur ne peut pas rester dans sa main mais doit être immédiatement posé sur la table (soit dans une série du joueur, soit sur le talon de défausse).

CARTES CHOIX

Lors de son tour, un joueur peut jouer une carte Choix. Il la dépose sur la défausse et retourne autant de cartes de la pioche qu'il y a de joueurs. Les joueurs, à tour de rôle, prennent une de ces cartes. Le joueur ayant joué la carte Choix peut choisir en premier. On ne peut jouer qu'une seule carte Choix à son tour de jeu. Le joueur doit terminer son tour de jeu avec trois cartes en main. Les autres joueurs ont à ce moment quatre cartes en main. Ils devront, à leur tour de jeu, terminer celui-ci avec trois cartes en main seulement.

LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier, a assemblé deux séries complètes, est le gagnant. Bon amusement !

Made by Koninklijke Jumbo B.V.,
part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Visit: www.jumbo.eu. Made in Europe.



17607