



## Mens Erger Je Niet

Mens Erger Je Niet is een kat-en-muis-spel waarbij je zo snel mogelijk jouw 4 pionnen naar je thuishonk moet brengen. Probeer de pionnen van je tegenstanders van het bord te gooien om jouw kansen te vergroten. Maar pas op! De andere spelers zullen ook proberen jouw pionnen eraf te gooien!

### Spelinhoud:

Mens Erger Je Niet speelbord  
4x4 pionnen  
1 dobbelsteen

### Hoe speel je Mens Erger Je Niet?

Om de beurt proberen alle spelers een 6 te gooien, voordat ze een pion in het spel mogen brengen. Alleen nadat een speler een 6 heeft gegooid, mag hij één van zijn pionnen op het speelbord plaatsen. Plaats je pion op jouw startpositie en gooi opnieuw. Verzet jouw speelfiguur het aantal vakjes als is aangegeven op de dobbelsteen.

- Na een pion in het spel gebracht te hebben, moet de speler bij zijn volgende worp deze altijd eerst verzetten, ook al heeft hij andere pionnen in het spel.
- Een speler gooit altijd opnieuw na het gooien van een 6. Ook wanneer hij geen pionnen meer heeft om op het bord te plaatsen, of wanneer hij geen pionnen meer kan verzetten.
- Voor iedere pion die je vanuit het startvak in het spel wenst te brengen, moet je een 6 gooien.

### Het slaan van een pion

Een vakje kan nooit door twee pionnen tegelijkertijd bezet worden. Als je op een vakje belandt dat al bezet is door een andere speler, wordt de pion van die andere speler van het bord "gereden" en teruggezet op één van de 4 plaatsen in zijn starthoek op het bord.

### Een pion inhalen

Als je een andere pion inhaalt tijdens jouw beurt, blijft deze pion op zijn plaats staan. Wanneer je jouw pion verzet, dien je alle vakjes te tellen, ook degene die bezet zijn.

### Een pion binnenbrengen

Om een pion in jouw thuishonk binnen te brengen, moet je op één van de 4 lege vakjes van je thuishonk terecht te komen. Als het vakje waarop je belandt, bezet is, kan je jouw pion niet binnenzetten. Als je een hoger aantal ogen gooit dan het resterend aantal vakjes op het bord (de vakjes in je thuishonk inbegrepen), kan je die pion niet verzetten. Nogmaals, als je op een bezet vakje komt, kan je jouw pion niet binnenzetten.

**Tip:** Om het spel sneller te beëindigen, of bij jongere spelers, kan je de regels aanpassen zodat de spelers hun pion binnen kunnen zetten zonder hiervoor het exacte aantal ogen nodig te hebben.

### De winnaar:

De speler die als eerste al zijn 4 pionnen binnen weet te brengen, is de winnaar!



## Ganzenbord

Ganzenbord is een spannend spel waarin je moet proberen zo snel mogelijk de finish (vakje 63) te halen. Maar pas op! Onderweg kom je verschillende hindernissen tegen...

### Inhoud:

1 Speelbord  
4 Pionnen (Ganzen)  
1 Spelregels

### Doel van het spel:

Het doel van het spel is om als eerste op het vakje 63 te komen.

### Zo speel je Ganzenbord:

Elke speler kiest een pion en plaatst die voor het vakje met het getal 1. Om de beurt wordt er 'gegooid' met de dobbelsteen. Wie het hoogste gooit begint. Er worden evenveel stapjes op het speelbord gezet als het aantal ogen dat gegooid is.

### De speciale vakjes:

Als er bij de eerste worp een 4 en een 5 gegooid wordt, gaat deze speler direct naar vakje 53. Bij een 3 en een 6 mag de gans verplaatst worden naar vakje 26. Komt een speler op een vakje met een afbeelding van een gans, dan gaat men nogmaals het aantal gegooiden ogen vooruit. Voor sommige vakjes gelden aparte regels:

**Vakje 6** Ga verder naar vakje 12.

**Vakje 19** Sla één beurt over.

**Vakje 31** Wacht tot een medespeler je passeert.

**Vakje 42** Terug naar vakje 37

**Vakje 52** Wacht tot je door een medespeler wordt bevrijd.

**Vakje 58** Ga terug naar start en begin opnieuw.

### Een vakje is bezet:

Staat er op een vakje een gans van een medespeler, dan blijft men staan op de oude plaats.

### Wie wint?

De speler die als eerste met zijn gans op vakje 63 staat, wint het spel. Let hierbij op dat het juiste aantal ogen gegooid moet worden. Indien er teveel wordt gegooid, telt men terug van 63.





## Ne t'en fais pas !

**Ne t'en fais pas ! est une variante du jeu des petits chevaux. L'objectif est de ramener le plus vite possible vos 4 pions sur votre aire d'arrivée. Essayez d'éliminer les pions adverses du plateau de jeu pour avoir plus de chances de gagner. Mais n'oubliez pas que les autres joueurs veulent aussi gagner !**

### Contenu :

Un plateau de jeu Ne t'en fais pas !  
4 x 4 pions  
1 dé

### Comment jouer à Ne t'en fais pas !

A tour de rôle, chaque joueur essaie d'obtenir un 6 en lançant le dé. Ce n'est qu'à cette condition qu'il peut placer un de ses pions sur le plateau de jeu. Lorsqu'un joueur obtient un 6, il place un de ses pions sur la case départ. Il lance alors à nouveau le dé et déplace ce pion du nombre de cases indiqué par le dé.

- Une fois que l'un des joueurs a placé un pion sur le plateau, c'est ce même pion que le joueur doit déplacer au tour suivant, même s'il a d'autres pions en jeu.
- Après avoir obtenu un 6, un joueur relance toujours le dé, même s'il n'a plus aucun pion à placer sur le plateau ou s'il ne peut déplacer aucun de ses pions.
- Vous devez obtenir un 6 pour chaque pion que vous souhaitez faire quitter votre aire de départ et mettre en jeu.

### Déplacer un pion :

Une case ne peut jamais être occupée par deux pions en même temps. Si vous arrivez sur une case occupée par un autre joueur, le pion de celui-ci est éjecté du plateau et replacé sur l'une des quatre cases de son aire de départ.

### Dépasser un pion :

Si vous dépassez un autre pion lors de votre déplacement, ce pion reste en jeu. Comptez toutes les cases, y compris celles qui sont occupées par d'autres pions, pour terminer votre déplacement.

### Amener un pion sur son aire d'arrivée :

Pour amener un de vos pions sur votre aire d'arrivée, celui-ci doit tomber sur l'une des 4 cases vides de cette aire. Si la case sur laquelle vous finissez le déplacement est occupée, vous ne pouvez pas y faire rentrer votre pion. Si vous obtenez un chiffre plus grand que le nombre de cases disponibles sur le plateau (y compris les cases situées sur votre aire), vous ne pouvez pas déplacer ce pion. Ici aussi, si vous arrivez sur une case occupée, vous ne pouvez pas rentrer votre pion.

**Proposition:** pour une partie plus rapide ou mieux adaptée aux enfants plus jeunes, vous pouvez modifier les règles du jeu et autoriser le joueur à amener son pion sur son aire d'arrivée sans devoir obtenir le chiffre exact.

### Le gagnant :

Le premier joueur à ramener tous ses pions sur son aire d'arrivée remporte la partie !



## Jeu de l'oie

### Contenu :

1 plateau de jeu joliment illustré  
4 pions (oie)  
2 dé

### But du jeu :

Le but du jeu est d'arriver le premier sur la case 63.

### Comment jouer au Jeu de l'oie ?

Chaque joueur choisit un pion et la place sur la case avec le chiffre 1. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence sur le lancé de dé.

### Les cases spéciales :

Si lors du premier lancé de dé, un joueur obtient un 4 et un 5, il peut directement se rendre sur la case 53. Avec un 3 et un 6, le pion peut être placé sur la case 26. Si un joueur arrive sur une case illustrée d'une oie, il peut à nouveau avancer du même nombre de points. Certaines règles s'appliquent à des cases particulières :

<b>Case 6</b>	<b>Continuez jusqu'à la case 12.</b>
<b>Case 19</b>	<b>Passez un tour.</b>
<b>Case 31</b>	<b>Attendez qu'un autre joueur vous dépasse.</b>
<b>Case 42</b>	<b>Retournez à la case 37.</b>
<b>Case 52</b>	<b>Attendez d'être libéré par un autre joueur.</b>
<b>Case 58</b>	<b>Retournez à la case départ.</b>

### Une case est occupée :

Si la case où votre pion doit arriver est déjà occupée par un autre pion, restez sur la case où votre pion se trouve.

### Qui gagne ?

Le premier joueur qui atteint le premier la case 63 a gagné.

**Attention :** pour ce faire, il doit obtenir le nombre exact restant au lancer de dé. Si le nombre est trop élevé, le pion doit avancer jusqu'à la case 63, puis repartir en arrière du nombre de cases restantes.



© Disney/Pixar  
Visit the Pixar website at [pixar.com](http://pixar.com)



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.  
Visit: [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu). Made in the Netherlands.



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

FR 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.



[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)