

## **Mens Erger je Niet!**

Mens Erger je Niet! is al meer dan 75 jaar oud en is het meest gespeelde spel. Het gaat erom zo snel mogelijk met je vier pionnen een rondje om het bord af te leggen, waarbij je er net voor je thuishonk nog afgegooid kan worden. Miljoenen spelers is het overkomen en miljoenen spelers worden er opnieuw door gegrepen!

### **Inhoud:**

- Speelbord
- 4x4 pionnen
- 1 dobbelsteen

### **Doel van het spel:**

Wie het eerste zijn vier pionnen een complete ronde over het speelbord laat lopen en vervolgens naar het thuishonk brengt, is de winnaar.

### **Zo speel je Mens Erger je Niet!**

Iedere speler kiest een kleur. Plaats de vier pionnen op de vier vakjes van dezelfde kleur in de hoek van het speelbord.

Wie het hoogst gooit mag beginnen.

### **Pion op startvakje**

Om een pion op je startvakje te mogen plaatsen, moet je 6 gooien. Gooi je 6, dan mag je één pion van je kleur op je startvakje plaatsen. Je moet meteen nog een keer gooien en de pion evenveel vakjes verzetten als je ogen hebt gegooid. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Gooi je geen 6, dan gaat je beurt over en is een andere speler aan de beurt. Je hebt nu één pion in het spel. Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion evenveel vakjes als je ogen hebt gegooid. Als je bij het verplaatsen van je pion pionnen van tegenstanders passeert, blijven deze gewoon staan. Je telt de vakjes mee in je beurt. Gooi je echter 6, dan mag je kiezen of je met die pion doorloopt of een nieuwe op je startvakje plaatst. Nu mag je nog een keer gooien en kiezen welke pion je verplaatst.

---

---

## Een pion slaan

Maar... als er op een vakje, waarop je uiteindelijk terechtkomt een ander speelfiguur staat, dan wordt deze pion geslagen en moet terug naar de vier vakjes in de hoek van het speelbord. Die speler kan zijn pion weer in het spel brengen als hij 6 gooit als hij aan de beurt is. Als het je lukt een speelfiguur van een andere speler eraf te gooien, dan neem je een belangrijke voorsprong in het spel.

## Thuishonk

Om een pion thuis te brengen moet je op een leeg vakje van je thuishonk (a, b,c d) komen. Is het vakje waarop je eindigt bezet, dan kan je de pion niet thuisbrengen. Gooi je meer ogen dan dat er vakjes over zijn, tel dan vanaf het einde terug. Eindig je dan weer op een bezet vakje, dan kun je je pion niet thuisbrengen. Ondertussen loop je de kans om door je medespelers van het bord geslagen te worden!

## De winnaar:

De speler die als eerste zijn vier pionnen op de vier vakjes van zijn thuishonk heeft, is de winnaar!

## Nieuwsbrief

Wil je op de hoogte blijven van de nieuwste spellen en puzzels van Jumbo? Word dan lid van onze nieuwsbrief!

Ga naar [www.jumbo.eu/nieuwsbrief](http://www.jumbo.eu/nieuwsbrief) en meld je aan!

Ook verkrijgbaar:

**iPawn Mens Erger je Niet!**

17740



## **Ne t'en fais pas !**

Ne t'en fais pas ! a déjà 75 ans et est le jeu le plus joué. Le but est de faire le tour du plateau de jeu le plus rapidement possible avec vos quatre pions sans en être éjecté juste avant l'arrivée. Des millions de joueurs l'ont vécu et pourtant ils rejouent tous !

### **Contenu:**

Plateau de jeu, 4x4 pions, 1 dé

### **Objectif du jeu:**

Le premier joueur a avoir fait le tour complet du plateau de jeu avec ses quatre pions en les ramenant a la « maison » est le vainqueur.

### **Comment jouer a Ne t'en fais pas!**

Chaque joueur choisit une couleur et pose ses quatre pions sur les quatre cases de la couleur correspondante située dans un des coins du plateau de jeu. Le joueur qui, au lancé de dé, obtient le nombre le plus élevé peut commencer.

### **Case départ**

Pour pouvoir placer un de vos pions sur la case de départ, vous devez obtenir un six au lancé de dés. Relancez les dés et déplacez le pion du nombre de cases correspondant au lancé de dé. C'est maintenant au joueur suivant de jouer. Si vous n'obtenez pas un 6, vous passez votre tour et c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance. Vous avez maintenant un pion dans le jeu. Lancez le dé et déplacez votre pion d'autant de cases qu'indiquées par le dé. Si, en déplaçant vos pions, vous dépassez des pions de vos adversaires, vous comptez la/les case(s) et les laissez a leur place. Lorsque vous obtenez un 6, vous pouvez choisir de continuer le parcours avec votre pion ou de placer un nouveau pion sur votre case de départ. Vous pouvez relancer le dé et choisir quel sera le pion que vous déplacerez.

### **Éjecter un pion**

Si un pion se trouve sur la case ou vous devez arriver suite au lancé de dé, le pion est éjecté du jeu et doit retourner sur une des quatre cases dans le coin du plateau de jeu. Le pion éjecté peut être remis en jeu

---

---

dès que le joueur aura lancé un 6. Si vous réussissez à éjecter le pion d'un autre joueur, vous faites une avancée importante dans le jeu.

### Base de départ

Vous ramenez un pion à sa base (la maison) en le positionnant sur l'une des cases vides de votre base de départ (a, b, c, d). Si la case sur laquelle vous arrivez est occupée, le pion ne peut rentrer à la « maison ». Si vous obtenez un chiffre plus élevé au lancé de dé que le nombre de cases restantes, continuez de compter en faisant marche arrière. Si vous arrivez à nouveau sur une case occupée, vous ne pouvez pas ramener votre pion à la « maison ».

### Le vainqueur:

Le premier joueur à avoir fait le tour complet du plateau de jeu avec ses quatre pions en les ramenant à la « maison » est le vainqueur !

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

Made in the Netherlands.



**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.



17901