

# MENS ERGER JE NIET<sup>®</sup> MET POP-O-MATIC

Aan deze POP-O-MATIC uitvoering van dit over de gehele wereld meest gespeelde gezelschapsspel kunnen 2-6 personen deelnemen. Tot het spel behoren: 1 dobbelautomaat (POP-O-MATIC), 24 pionnen in 6 kleuren en een speelbord, dat aan de ene zijde (in 4 kleuren) voor ten hoogste 4 spelers en aan de andere zijde (in 6 kleuren) voor ten hoogste 6 spelers is bestemd.

## Spelregels.

Wanneer er minder dan 4 resp. 6 spelers zijn nemen een of meer spelers 2 kleuren voor hun rekening.

De bedoeling van het spel is, dat de spelers hun 4 pionnen, te beginnen bij cirkel A, in de richting van de wijzers van de klok, de kruisvormige baan laten omlopen en ze daarna op de eindpuntcirkels a-b-c-d van hun kleur brengen. Wie dit, met inachtneming van de volgende regels, het eerste gelukt, heeft het spel gewonnen. De spelers zetten hun 4 pionnen in hun hoekvak B. Daarna wordt de dobbelsteen in de POP-O-MATIC aan het rollen gebracht, doordat de speler met de vinger tegen de halfbolvormige deksel drukt. Iedere speler mag dit één keer doen. Wie de meeste ogen heeft geworpen, mag beginnen. Hij plaatst nu één van zijn pionnen in startcirkel A, brengt de dobbelsteen in de POP-O-MATIC aan het rollen en zet deze pion in de richting van de wijzers van de klok evenveel vakjes vooruit als hij ogen heeft geworpen, waarbij begonnen wordt met tellen op startcirkel A. Vervolgens werpen en zetten, ieder op hun beurt, de overige spelers.

Wanneer een speler 6 werpt, is hij verplicht, een nieuwe pion uit B op zijn startcirkel A te zetten, nogmaals te werpen en met deze pion verder te spelen, zelfs al zou hij hierdoor één van zijn eigen pionnen er uit slaan. Is het weer zijn beurt, dan kan hij naar keuze met één van zijn in het spel aanwezige pionnen verder spelen.

Werpt een speler 6 ogen en heeft hij in zijn hoekvak B geen pionnen meer over, dan mag hij met een willekeurige pion 6 vakjes vooruit gaan, terwijl hij voor de tweede worp een andere pion van zijn kleur mag gebruiken. Bij het verplaatsen van een pion moeten alle te passeren pionnen gewoon blijven staan; de overgesprongen cirkels tellen mee. Staat echter op de cirkel, waar men tenslotte met zijn pion terecht komt, een eigen pion dan wel één van een der andere spelers, dan moet deze pion worden geslagen, d.w.z. dat de speler van de geslagen pion deze moet wegnemen en in zijn hoekvak B zetten. Hij mag deze eerst dan weer in het spel brengen als hij 6 ogen heeft geworpen. Het is dus zaak, zijn medespelers zoveel mogelijk te 'ergeren', door hen te dwingen, met de geslagen pion opnieuw de gehele weg af te leggen. Anderzijds moet door een juiste pionkeuze de eigen kleur zoveel mogelijk worden gespaard.

De startcirkels A gelden als gewone vakjes. De cirkels a-b-c-d echter niet; deze zijn de eindpunten voor de pionnen van de overeenkomstige kleur en hierop gaat men dus verder, wanneer men de gehele weg, tot aan cirkel A van de eigen kleur, heeft afgelegd. Nu wordt het spel bijzonder spannend, want men dient nu zó te gooien dat op elk cirkeltje één pion komt te staan. Gooit men nml. zoveel ogen, dat een pion niet op een der eindcirkeltjes vrij kan belanden, zelfs niet na eventueel terugtellen via het cirkeltje d, dan moet men zijn volgende beurt afwachten en het opnieuw proberen. Men loopt tussentijds natuurlijk de kans er door een van zijn medespelers te worden uitgeslagen!