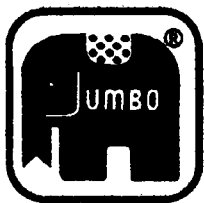


Einde spel

Zodra een stapeltje vol is (alle 6 kaarten zijn uitgelegd), is het veilig. Zo'n stapeltje kan niet meer geslagen worden. De speler die het eerst alle vier de stapeltjes helemaal heeft uitgelegd, is de winnaar.

Let op

- Een speler kan niet zowel uitleggen als bijplaatsen. Oftewel hij legt één kaart uit; oftewel hij plaatst één of meer kaarten bij.
- Als een speler niets kan, bijvoorbeeld, de stapeltjes 1, 3 en 4 zijn vol, en hij moet nog 2 kaarten op stapeltje 2, dan gaat zijn beurt over als hij een 1, 3 of 5 gooit. Gooit hij een 6, dan kan hij ook niet bijplaatsen, maar mag hij wel nog eens gooien.

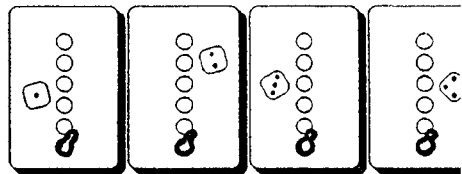


Mens erger je niet

Voor 2 - 4 spelers
© 1995 by Dijkstra & van Dijk

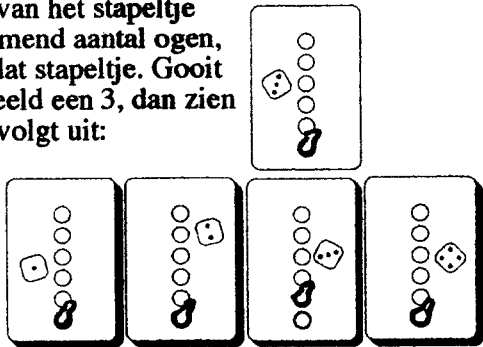
Vorbereiding

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de kaarten in de gekozen kleur. Hij maakt vier stapeltjes. Eén stapeltje met kaartjes met de afbeelding van een dobbelsteen met één oog, één stapeltje met kaartjes met de afbeelding van een dobbelsteen met twee ogen, etc. De kaartjes met de pion op het eerste vakje (met de vette cirkel) komt bovenop te liggen, daaronder de kaart met de pion op het tweede vakje, enz. De vier stapeltjes legt hij open voor zich, in de volgorde 1, 2, 3 en 4 ogen van de dobbelsteen. De speler met geel heeft dus de vier volgende stapeltjes voor zich:



Uitleggen

Iedere speler gooit om de beurt, met de klok mee, met de dobbelsteen. Gooit een speler een 1, 2, 3 of 4, dan neemt hij de eerste kaart van het stapeltje met het overeenkomend aantal ogen, en legt dat boven dat stapeltje. Gooit de speler bijvoorbeeld een 3, dan zien zijn kaarten er als volgt uit:



Gooit de speler een 6, dan mag hij kiezen welke kaart hij uitlegt. Bovendien mag de speler na een 6 altijd nog een keer gooien.

Bijplaatsen

Heeft een speler eenmaal kaarten uitgelegd, dan mag hij ook kaarten bijplaatsen op reeds uitgelegde stapeltjes, en

wel tot precies het aantal geworpen ogen.

Bijvoorbeeld, stel dat een speler de stapeltjes 1, 2 en 3 heeft uitgelegd, en een 5 gooit. Hij kan dan één kaart op stapel 2 bijplaatsen en één kaart op stapel 3, want dat is in totaal 5. Hij kan ook twee kaarten op stapel 1 bijplaatsen en één kaart op stapel 3.

Heeft een speler alleen de stapeltjes 2 en 4 uitgelegd, en gooit hij bijvoorbeeld een 1 of een 3, dan kan hij niet precies het aantal geworpen ogen van de dobbelsteen opmaken, en gaat zijn beurt over.

Slaan

Als een speler ná het uitleggen of bijplaatsen een stapeltje heeft dat precies even hoog is als het stapeltje met hetzelfde nummer van een van de andere spelers, dan wordt het stapeltje van de andere speler geslagen. Dat wil zeggen, al diens kaarten gaan weer terug op de begin stapel en die speler moet weer opnieuw zijn stapel gaan opbouwen.

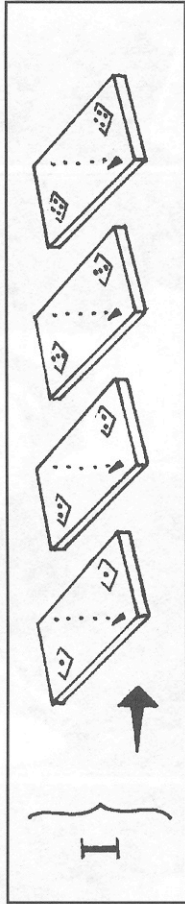
Als een speler méér dan een stapeltje van een of meer andere spelers kan slaan, mag dat natuurlijk ook!

Mens erger je niet![®] KAARTSPEL

Voorbereiding

Iedere speler krijgt een complete set kaarten van één kleur. Je maakt van je set 4 stapeltjes: een stapeltje met een "1" op de dobbelsteen, een stapeltje met een "2" op de dobbelsteen, een stapeltje met een "3" en een stapeltje met "4" op de dobbelsteen.

Ieder stapeltje moet je nu nog even sorteren, zodanig dat de kaart waar 6 pionnen ontstaan **onderop** ligt, daarop leg je de kaart met vijf pionnen, dan de vier pionnen, dan drie, dan twee en de kaart met één pion komt **bovenop** (zie illustratie I).



Je hebt je kaarten startklaar liggen.

De stapeltjes leg je "open" naast elkaar voor je, die met de "1" links, dan "2", dan "3" en ten slotte "4".

Wie het hoogste gooit met de dobbelsteen mag beginnen, daarna is de speler links en zo verder "met de klok mee".

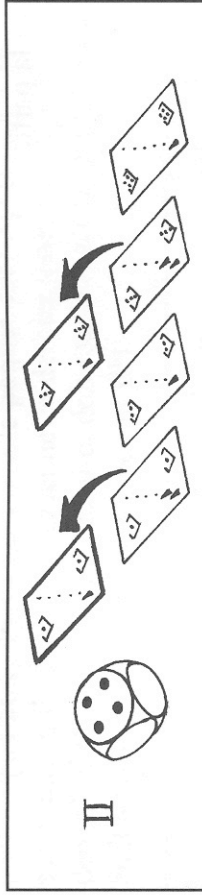
Doel van het spel

Wie het eerste al zijn kaarten heeft uitgelegd, heeft gewonnen.

Uitleggen

Je gooit de dobbelsteen. Met het aantal ogen van je worp leg je kaarten uit. Je legt ze **open** voor hun stapeltje.

Bijvoorbeeld: Je gooit "4". Nu mag je een kaart met de dobbelsteen met 4 ogen uitleggen. Of twee kaarten van "3" en "1". Of twee van "2". Of zelfs vier kaarten van "1". Elke combinatie mag, maar het aantal gegooide ogen **moet volledig** worden gebruikt (zie illustratie II).



Je hebt "4" gegooid en speelt "3" en "1". Elke andere combinatie van "4" was ook mogelijk geweest (4 x "1" en 2 x "2") V.

Kaarten die je uitlegt leg je open voor hun stapeltje. Iedere volgende kaart met hetzelfde aantal ogen leg je er bovenop, net zo lang totdat het stapeltje vol is.

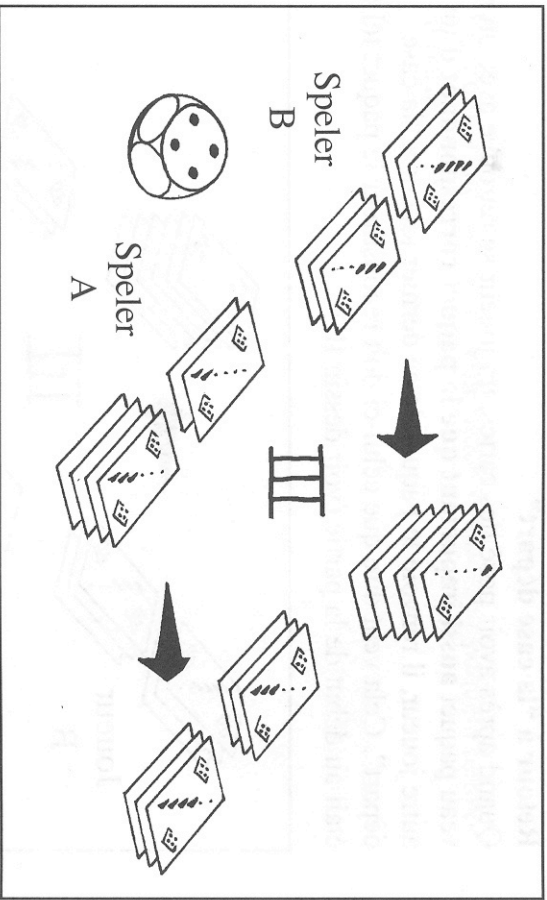
Als je niet kan, bijvoorbeeld je gooit "5", en je stapeltjes "1" en "2" zijn al vol, dan sla je je beurt over.

Als je "6" hebt gegooid, mag je zoals bij gewoon "Mens erger je niet![®]", nog een keer. Je legt eerst dus kaarten ter waarde van "6" uit en dan gooi je nog een keer met de dobbelsteen.

Slaan

Als een speler na het uitleggen een stapeltje heeft dat even hoog is als een stapeltje met **hetzelfde aantal ogen** van een andere speler,

dan wordt dat héle stapeltje van die andere speler geslagen. Dat wil zeggen die speler moet zijn kaarten vcan dat stapeltje weer in de startsituatie leggen (zie illustratie III).



Je gooit “4” in deze situatie. Natuurlijk draai je een “4”, want daarmee is jouw stapeltje gelijk aan dat van je tegenstander. Hij moet zijn hele stapeltje terugdraaien!

Als je alle kaarten van een stapeltje hebt uitgelegd, is dat stapeltje veilig: dat kan niet meer worden geslagen.

Wie het eerst 4 stapeltjes “vol” heeft is de winnaar.