

Mens erger je niet® Vloerspel

MET GROOT AFWASBAAR SPEELKLEED 96 X 96 CM.

Wettig gedeponeerd 094.093

Aan dit over de gehele wereld meest gespeelde gezelschapsspel kunnen 2-4 spelers deelnemen. Inhoud: 1 dobbelsteen, 16 speelstukken in 4 kleuren, een speelkleed en spelregels.

Spelregels

Je kiest vier speelstukken van één kleur. Wanneer je met zijn tweeën bent, neemt iedere speler twee kleuren, dus acht speelstukken, voor zijn rekening. Het doel van het spel is zo snel mogelijk met je vier speelstukken een hele ronde over het speelveld te maken en ze daarna op de eindpuntcirkels a-b-c-d van je kleur te brengen. Wie daar het eerst in slaagt is de winnaar van het spel.

De spelers zetten hun vier speelstukken op de vier vakjes in de hoeken (B) van het speelbord. Wie het hoogste gooit mag beginnen.

Bij je eerste beurt zet je één van je speelstukken op startcirkel A en gooit met de dobbelsteen. Je verzet je speelstuk evenveel vakjes als het aantal ogen van je worp in de richting van de pijl.

Dan is de volgende speler aan de beurt, die doet hetzelfde.

In de volgende beurten gooien de spelers met de dobbelsteen en verzetten hun pion. Als je met een speelstuk op een cirkel belandt waar al een speelstuk staat, dan gooi je dit speelstuk eraf. Zo'n speelstuk wordt dan weer op het hoekveld B geplaatst. Om een nieuw speelstuk op de startcirkel A te mogen plaatsen, moet je een "zes" gooien. Je moet dan nog een keer gooien en dit speelstuk vervolgens verzetten, zelfs al zou je hierdoor één van je eigen speelstukken erafslaan.

Als je geen speelstukken meer op je hoekveld B hebt staan en je gooit "zes", mag je een speelstuk naar keuze verplaatsen en vervolgens nog een keer met de dobbelsteen gooien en nog een ander speelstuk verplaatsen. Als je geen speelstukken op het speelveld hebt staan, moet je iedere beurt proberen "zes" te gooien om verder te kunnen spelen.

Bij het verplaatsen van een speelstuk moeten alle te passeren speelstukken gewoon blijven staan; de overgesprongen cirkels tellen mee.

Staat echter op de cirkel waar je uiteindelijk met je speelstuk terecht komt je eigen speelstuk, of één van de andere spelers, dan moet je dit speelstuk slaan, d.w.z. dat de speler van het geslagen speelstuk deze moet wegnemen en in zijn hoekvak B zetten. Hij mag deze eerst dan weer in het spel brengen als hij een "zes" heeft gegooid.

Het is dus zaak, je medespelers zoveel mogelijk te "ergeren" door hen te dwingen met het geslagen speelstuk opnieuw de gehele weg af te leggen. Anderzijds moet je door een juiste speelstukkeuze je eigen kleur zoveel mogelijk sparen.

De startcirkels A gelden als gewone vakjes. De cirkels a-b-c-d echter niet; dit zijn de eindpunten voor de pionnen van de overeenkomstige kleur en hierop ga je dus verder, wanneer je de gehele weg tót aan de cirkel A van je eigen kleur, hebt afgelegd. Nu wordt het spel bijzonder spannend, want je moet nu zó gooien dat op elk cirkeltje één speelstuk komt te staan.

Gooi je zoveel ogen dat een speelstuk niet vrij op één der eindpuntcirkeltjes kan belanden, zelfs niet na eventueel terugtellen (alleen de onbezette cirkeltjes tellen mee), dan moet je je volgende beurt afwachten en het opnieuw proberen. Je loopt natuurlijk tussentijds de kans er door één van je medespelers te worden afgeslagen!



Ne t'en fais pas® Jeu géant

TAPIS DE JEU LAVABLE DE 96 X 96 CM

Marque déposée 094.093

Un nombre de 2 à 4 joueurs peut prendre part à cette variante du jeu le plus répandu dans le monde entier. Le jeu se compose d'un dé, 16 pièces de 4 couleurs, un tapis de jeu et des règles de jeu.

Règles de jeu.

Le but de ce jeu est que les joueurs fassent circuler leurs 4 pièces, partant du champ A et en suivant la direction de la flèche, autour de la course cruciforme, pour les faire arriver aux petites cases finales a-b-c-d de leur couleur.

Celui qui réussit le premier en respectant les règles ci-dessous, a gagné.

Les joueurs placent leur quatre pièces dans le champ B du coin; puis, chaque joueur jette une fois le dé et celui qui a fait le plus grand nombre de points, commence à jouer. Il place alors une de ses pièces dans le cercle de départ A, il jette le dé, et fait avancer cette pièce dans la direction de la flèche d'autant de cases qu'il a jeté de points.

On compte à partir du cercle de départ A. Les joueurs suivants jouent de la même façon, chacun à son tour.

Celui qui jette 6, est obligé de faire sortir une nouvelle pièce de la place B et de la mettre sur le champ de départ A, de manipuler encore une fois le dé et de continuer avec cette nouvelle pièce, même si elle souffle une de ses propres pièces.

Au tour suivant il pourra continuer en choisissant laquelle de ses pièces prendra part au jeu. S'il jette un 6, et qu'il n'y a plus de pièces sur les places B, le joueur pourra continuer librement et il n'est pas obligé de continuer le deuxième coup avec cette même pièce.

En faisant avancer les pièces, toutes les pièces rencontrées resteront dans leurs cases, mais chaque case est cependant comptée. S'il y a déjà une pièce sur la case où le joueur doit s'arrêter (de sa couleur ou non), celle-ci soufflera la première pièce, c'est-à-dire que le joueur de cette couleur est obligé de le remettre dans son coin B. Il doit attendre d'avoir jeté un nouveau 6, pour le faire ressortir.

Il s'agit donc d'entraver le plus possible le jeu de ses adversaires et d'essayer d'obliger les autres joueurs à "s'en faire" autant que possible, en les forçant à recommencer. Les propres pièces, au contraire, doivent être protégées contre le danger d'être soufflées par des mises bien calculées et prudentes. Les places A comptent comme cases normales. Les cases a-b-c-d par contre ne servent que de places finales pour les pièces de la même couleur. Pour faire arriver ses pièces à leur place finale, il y a encore une difficulté.

La pièce qui arrive à la case devant la place A de sa couleur, continuera son chemin par a-b-c-d. Il faudra alors jeter le dé de telle façon qu'il y ait une pièce sur chaque case a-b-c-d. Si l'on jette trop, il faut compter à rebours. On doit alors placer sa pièce sur le trajet général et attendre le tour suivant, ce qui est bien dangereux car on risque de voir arriver un adversaire qui vous "souffle" votre pièce au dernier moment.

© 1993 Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Made by Hausemann en Hötte nv, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, Holland.

Printed in the Netherlands.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



© Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, 1993 sous les Conventions des Copyrights bernoises et universelles.

Fabriqué en Hollande par: Hausemann en Hötte nv, BP 1729, 1000 BS Amsterdam.

Imprimé aux Pays-Bas.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient de petits éléments pouvant être absorbés. Il est conseillé de garder l'emballage pour référence.



CE

381

