

## Junior

**Ne t'en fais pas ! Junior est une variante de la version Original spécialement destinée aux jeunes enfants.**

## CONTENU

- Plateau de jeu (bleu)
- 4 x 3 pièces magnétiques (jaune, rouge, noir, vert)
- Dé de couleurs
- Règles du jeu

## BUT DU JEU

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

## COMMENT JOUER À NE T'EN FAIS PAS !

## JUNIOR

Chaque joueur choisit une couleur et pose ses 3 pions sur les trois cases de la couleur correspondante située dans un des coins du plateau de jeu. Le joueur le plus jeune peut commencer.

## PLACER UN PION

Vous pouvez déplacer un pion lorsque les dés affichent votre propre couleur ou le bleu. Si vous obtenez une de ces couleurs, vous pouvez relancer les dés. Si un de vos pions se trouve sur la case départ, vous le déplacez et vous pouvez mettre un nouveau pion sur le plateau de jeu. Attention ! Vous ne pouvez pas placer un pion supplémentaire sur le plateau s'il s'en trouve déjà un ou plusieurs.

## DÉPLACER UN PION

1. Vous avancez un pion en le déplaçant vers une case de la couleur indiquée par le lancé des dés. Si vous obtenez le rouge, vous déplacez un de vos pions sur la première case rouge. Votre tour est terminé, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.
2. Si vous obtenez le bleu et que vous choisissez de ne pas placer un pion de plus sur le plateau, vous pouvez déplacer un de vos pions vers une case d'une couleur au choix. Vous pouvez, ensuite, relancer les dés.

3. Si vous lancez votre propre couleur et choisissez de ne pas placer un pion supplémentaire sur le plateau, déplacez un de vos pions vers la case de votre couleur. Vous pouvez, ensuite, relancer les dés.

## UNE CASE EST OCCUPÉE ?

Si un pion se trouve sur la case où vous devez arriver suite au lancé de dés, le joueur doit reprendre son pion du plateau de jeu et le placer à nouveau sur l'une des trois cases de sa couleur dans le coin du plateau de jeu, sauf si au départ, le pion se trouve sur une case de sa propre couleur. Dans ce cas, il est en sécurité et vous ne pouvez pas déplacer votre pion vers cette case. Si un de vos pions se trouve sur la case où vous devez aller, vous ne pouvez pas vous y rendre. Si vous ne pouvez déplacer aucun de vos pions, le jeu est terminé.

## LA MAISON

Dès que vous avez fait tout le tour du plateau de jeu avec un pion, vous pouvez rentrer celui-ci à « la maison » (a, b, c). Si vous lancez une couleur qui ne se trouve plus entre vous et la maison, vous pouvez placer votre pion dans la maison. Un pion qui se trouve dans la maison ne peut plus être éjecté du plateau de jeu par les autres joueurs.

## LE VAINQUEUR

Le premier joueur qui ramène ses trois pions à « la maison » est le vainqueur !

## Ook verkrijgbaar



12192



12761



12679



12765



12763



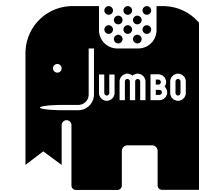
19508

12762



Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands

© 2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.



jumbo.eu

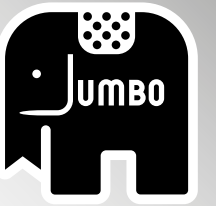
**NL** Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.

## Egalement disponible



**NL** SPELREGELS

**FR** RÈGLES DU JEU



NL

## Mens erger je niet!

### Original

**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 (geel)
- 4 x 4 Magnetische pionnen (geel, rood, zwart, groen)
- Dobbelsteen
- Spelregels

#### DOEL VAN HET SPEL

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

#### ZO SPEEL JE MENS ERGER JE NIET! ORIGINAL

Iedere speler kiest een kleur. Plaats de 4 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 gegoooid. 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 gegoooid. 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

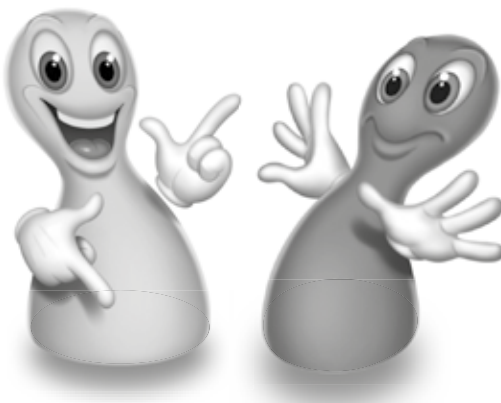
Maar... als er op een vakje, waarop je uiteindelijk terecht komt een ander speelfiguur staat, dan wordt deze pion geslagen en moet terug naar de vier vakjes in de hoek van het speelbord. Die speler kan zijn pion weer in het spel brengen als hij 6 gooit als hij aan de beurt is. Als het je lukt een speelfiguur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



NL

## Mens erger je niet!

### Junior

**Mens Erger je Niet! Junior** is een variant op Original voor jonge kinderen.

#### INHOUD

- Speelbord (blauw)
- 4 x 3 pionnen (geel, rood, zwart, groen)
- Kleurendobbelsteen
- Spelregels

#### DOEL VAN HET SPEL

Wie het eerste met zijn drie pionnen een complete ronde over het speelbord aflegt en naar het thuishonk brengt, is de winnaar.

#### ZO SPEEL JE MENS ERGER JE NIET! JUNIOR

Iedere speler kiest een kleur. Plaats de drie pionnen op de drie vakjes van dezelfde kleur in de hoek van het speelbord. Degene die het eerste jarig is, mag beginnen.

#### PION OP STARTVAKJE

Gooi om beurten met de kleurendobbelsteen. Je mag pas met één van je pionnen gaan lopen als je met de dobbelsteen jouw eigen kleur of blauw gooit. Gooi je één van die kleuren, dan mag je na het opzetten van je pion altijd nog een keer. Staat er al één pion van jezelf op het beginvakje? Dan mag je niet nog een pion op het speelbord zetten. Je moet eerst dit figuur verplaatsen. Staat er een pion van een andere speler? Dan moet die speler zijn pion van het speelbord halen en terug op de drie vakjes van dezelfde kleur in de hoek van het speelbord zetten. Let op! Je hoeft niet nog een pion op het bord te zetten als je al één of meer figuren op het bord hebt staan.

#### EEN PION VERPLAATSEN

1. Je verplaatst een pion door deze te verzetten naar een vakje met dezelfde kleur die je gegoooid hebt. Bijvoorbeeld: Jij speelt met de groene pionnen en je gooit rood, dan verzet je één van jouw groene pionnen naar het eerst volgende rode vakje. Je beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

2. Gooi je blauw en je kiest er voor om niet nog een pion op het bord te zetten, dan mag je één van je pionnen naar een vakje met een kleur naar keuze zetten. Let erop dat je dan wel naar het eerstvolgende vakje met die kleur gaat, en er niet één of meer overslaat. Nu mag je nog een keer gooien.
3. Gooi je jouw eigen kleur en je kiest ervoor om niet nog een pion op het bord te zetten, verplaats dan één van je pionnen naar een vakje met jouw kleur. Nu mag je nog een keer gooien.

#### EEN VAKJE IS BEZET?

Kom je op een vakje met daarop een pion van een andere speler, dan moet die speler zijn pion van het speelbord halen en terug op de drie vakjes van dezelfde kleur in de hoek van het speelbord zetten, tenzij diegene op een vakje van zijn eigen kleur staat. In dat geval staat hij veilig en kan je jouw pion niet naar dit vakje toe verplaatsen. Staat er op het vakje een figuur van jezelf? Dan kan je niet naar dit vakje toe. Kun je geen van jouw pionnen verplaatsen? Dan is je beurt voorbij.

#### DE THUISBASIS

Ben je met jouw pion helemaal rond het bord gegaan? Dan kan je nu proberen je pion binnen te zetten (a, b, c). Gooi je een kleur die niet meer tussen jou en je huisje op het speelbord staat, dan mag je jouw pion in je huisje zetten. Een pion die binnen staat, kan niet meer door de andere spelers van het speelbord worden geslagen.

#### DE WINNAAR

Wie het eerst zijn drie pionnen naar huis heeft gebracht, is de winnaar!

FR

## Ne t'en fais pas!

### Original

**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 (jaune)
- 4 x 4 pièces magnétiques (jaune, rouge, noir, vert)
- Dé
- Règles du jeu

#### BUT DU JEU

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.

#### COMMENT JOUER À NE T'EN FAIS PAS ! ORIGINAL

Chaque joueur choisit une couleur et pose ses 4 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 à 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 où 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 !

