

---

## MENS ERGER JE NIET<sup>®</sup>

---

### NE T'EN FAIS PAS<sup>®</sup>

---

Aan dit over de gehele wereld meest gespeelde gezelschapsspel kunnen 2-6 personen deelnemen. Tot het spel behoren: 1 dobbelsteen, 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 één of meer spelers 2 kleuren voor hun rekening.

De bedoeling van het spel is, dat elke speler zijn 4 pionnen, beginnende bij het vakje A van zijn kleur, langs de witte cirkels het gehele speelveld één keer in pijlrichting laat omlopen en ze daarna op de kleine eindpuntcirkeltjes a-b-c-d van zijn kleur brengt. Wie dit met inachtneming van de volgende regels het eerst gelukt, is winnaar. De spelers zetten hun 4 pionnen op de cirkeltjes van het met B aangegeven vakje van hun kleur, daarna werpt iedere speler één keer met de dobbelsteen. Wie de meeste ogen werpt, mag beginnen. Hij plaatst nu één van zijn pionnen in het cirkeltje A, gooit nogmaals de dobbelsteen en zet deze pion in de richting van de pijl zoveel witte cirkels vooruit als hij ogen heeft geworpen. Vervolgens werpen en zetten, ieder op hun beurt, de overige spelers.

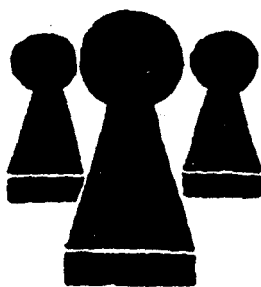
Wanneer een speler 6 werpt, is hij verplicht een nieuwe pion uit B op zijn cirkel A te zetten, nogmaals te werpen en met deze pion verder te spelen, zelfs al zou hij hierdoor één van zijn eigen pionnen er uitslaan. Is het weer zijn beurt, dan kan hij naar keuze met één van zijn in het spel aanwezige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

Werpt een speler 6 ogen en heeft hij in zijn vakje B geen nieuwe 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 vakje B zetten. Hij mag deze eerst dan weer in het spel brengen als hij 6 ogen werpt. 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 cirkels A gelden als gewone cirkels. De kleine 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 zijn eigen kleur, heeft afgelegd. Nu wordt het spel bijzonder spannend, want men dient nu zo te gooien dat op elk cirkeltje één pion komt te staan. Gooit men nml. zoveel ogen, dat een pion niet op een der eindpuntcirkeltjes vrij kan belanden, zelfs niet na eventueel terugtellen via 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!

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



## NE T'EN FAIS PAS®

Marque dép. 094.093

**C'est un jeu fort répandu. Le nombre de joueurs varie de 2 à 6.**

**Le jeu se compose d'un dé, de 24 pions en 6 couleurs, et d'un carton, d'un côté en 4 couleurs (pour 4 joueurs au maximum), de l'autre côté en 6 couleurs (pour 6 joueurs au maximum).**

### Règles du jeu

Dans le cas, où il y a moins de 4 ou 6 joueurs, un ou plusieurs joueurs joueront avec deux couleurs différentes.

Le but de ce jeu est que chaque joueur, partant du champ A, fasse circuler ses pions tout autour du carton, le long des cases blanches, en suivant la direction de la flèche, pour les faire arriver aux petites cases a-b-c-d de sa couleur. Celui qui y réussit le premier en respectant les règles ci-dessous, a gagné. Les joueurs placent leurs quatre pions sur les places B de leur couleur; puis, chaque joueur jette une fois le dé et celui qui a fait le plus grand nombre de points, commence à jouer. Le joueur place alors un de ses pions sur la place A de sa couleur, il jette le dé de nouveau et il fait avancer ce pion dans la direction de la flèche d'autant de cases qu'il a jeté de points. Les joueurs suivants jouent de la même façon. Celui qui jette 6, est obligé de faire sortir un pion de la place B sur la place A, de jeter encore une fois le dé et de continuer avec ce nouveau pion, même s'il souffle un de ses propres pions. (Il doit remettre ce pion 'soufflé' dans le champ B). Au tour suivant il pourra choisir le pion qu'il voudra faire avancer. S'il jette un 6, et qu'il n'y ait plus de pions sur les places B, le joueur pourra continuer librement et il n'est pas obligé de continuer le deuxième coup avec ce même pion. En faisant avancer les pions, tous les pions rencontrés resteront dans leurs cases, mais chaque case est cependant comptée. S'il se trouve un pion, soit de la même, soit d'une autre couleur, à la case où le pion du joueur qui a le tour doit s'arrêter, celui-ci soufflera le premier pion, c'est à dire le joueur de cette couleur est obligé de le remettre à la place B. Il doit attendre 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 de 's'en faire' autant que possible, en les forçant de recommencer à leur départ. Les propres pions, au contraire, doivent être protégés contre le danger d'être soufflés par des mises bien calculées et prudentes. Les places A comptent comme cases normales. Les petites cases a-b-c-d par contre ne servent que de places finales pour les pions de la même couleur. Pour faire arriver ses pions à leur place finale, il y a encore une difficulté. Le pion arrivé à la case devant la place A de sa couleur, continuera son chemin par a-b-c-d. Maintenant il faudra jeter le dé de telle façon qu'il y ait un pion sur chaque case a-b-c-d. Si l'on jette trop, il faut compter à rebours. On doit alors placer son pion 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 pion au dernier moment.

**Attention:** En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



nr. 372/373

© 1948 by Koninklijke Hausemann en Hötte nv, under Berne & Universal Copyright Conventions