

Mens-erger-je-niet spelregels (NL)



© Koninklijke Jumbo B.V., alle rechten voorbehouden.

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:

- Dubbelzijdig speelbord;
- Dobbelsteen;
- 4x4 pionnen (geel, rood, groen en blauw);
- Nederlandstalige handleiding.

Doel van het spel:

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

Zo speel je Mens-erger-je-niet:

Iedere speler kiest een kleur. Plaats de vier pionnen op de vier vakjes van dezelfde kleur aan de rand van het speelbord. Wie het hoogst gooit mag beginnen.

Pion op startvakje:

Wanneer er minder dan 4 spelers zijn, nemen één of meer spelers 2 kleuren voor hun rekening. 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 start- vakje plaatsen. Je moet meteen nog een keer gooien en de pion evenveel vakjes verzetten als je ogen hebt gegooid. 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 dobbel- steen en verplaats je pion evenveel vakjes als je ogen hebt gegooid. 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 terechtkomt een ander

speelfiguur staat, dan wordt deze pion geslagen en moet terug naar de vier vakjes in de hoek van het speel- bord. 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!