

Spelregels „MENS ERGER JE NIET”

(Wettig gedeponeerd)

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, welke aan de ene zijde (in 4 kleuren) voor hoogstens 4 personen bestemd is, en de andere zijde (in 6 kleuren) voor hoogstens 6 personeen.

Daar het spel interessanter is, indien alle op het speelbord voorkomende kleuren medespelen, nemen voor het geval minder dan 4 resp. 6 personen aan het spel deelnemen, 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 eindpunt-cirkeltjes a-b-c-d van zijn kleur brengt. Wie dit met inachtneming van de hier 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 een worp met de dobbelsteen. Wie de meeste ogen werpt, mag beginnen.

Hij plaatst nu één van zijn pionnen in het cirkeltje A, werpt daarna met de dobbelsteen en zet de pion in de richting van de pijl zoveel witte cirkels vooruit als hij ogen geworpen heeft. Vervolgens werpen en zetten de overige spelers, in de volgorde waarin zij zitten.

Wanneer een speler een 6 werpt, **moet** hij een nieuwe pion uit B op zijn cirkel A zetten, nogmaals werpen en met deze pion verder spelen, zelfs al zou hij hierdoor een van zijn eigen pionnen eruit slaan. De worpen, die hij daarna weer op zijn beurt speelt, kan hij naar eigen keuze met één van

zijn in het spel aanwezige pionnen spelen.

Werpt een speler 6 en heeft hij geen pionnen meer in zijn vakje B, dan kan hij een willekeurige pion nemen, terwijl het niet verplicht is de tweede worp met deze pion verder te spelen.

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 met zijn pion uiteindelijk terecht komt, een eigen pion of één van de andere spelers, dan moet deze pion geslagen worden, d.w.z. de speler van de geslagen pion moet deze terugnemen en in zijn vakje B zetten. Hij mag deze eerst weer in het spel brengen als hij een 6 werpt. Het is dus zaak zijn medespelers zoveel mogelijk te „**ergeren**”, want dan moeten zij de gehele weg weer opnieuw afleggen. Anderzijds moeten door een juiste keuze van zetten, de eigen pionnen zoveel mogelijk gespaard worden.

De cirkels A gelden als gewone cirkels. De kleine cirkels a-b-c-d echter niet, deze dienen als eindpunt voor de pionnen van de betreffende kleur.

Om de pionnen, na er de gehele weg mee te hebben afgelegd, op de eindpuntcirkels a-b-c-d te brengen, geldt het volgende: Zodra men op de witte cirkel voer het beginpunt A is aangekomen, gaat men verder op de cirkeltjes a-b-c-d. Nu wordt het spel bijzonder spannend, want men moet zo gooien, dat uiteindelijk op ieder vakje één pion komt te staan. Gooit men meer ogen dan men met een van zijn pionnen kan zetten, dan moet hij zijn volgende beurt afwachten en heeft daardoor de kans door een van zijn medespelers er weer uitgeslagen te worden.