

## DE „Mens Erger Je Niet!“ Märchenbaum

Im Märchenwald bricht ein neuer Tag an. Ein Rotkehlchen sitzt auf einem Ast und ein Kaninchen schlüpft unter die Sträucher. Plötzlich beginnt einer der Bäume zu sprechen – es ist der Märchenbaum. Er sagt: „Hallo, liebe Kinder! Hier im Märchenwald haben wir in der Regel ein langes und glückliches Leben. Aber das war nicht immer so ...“

In dem Spiel „Märchenbaum ärgere dich nicht“ erleben die Bewohner des Märchenwalds ein großes Abenteuer. Nach dem Würfeln führen die Spieler die Märchenwaldbewohner über den Waldweg. Aber aufgepasst: Ehe man sich's versieht, wird man von einem Mitspieler rausgeworfen! Wer die Märchenwaldbewohner als Erster sicher nach Hause bringt, hat gewonnen!

### Inhalt

Spielbrett, 16 Märchenwaldbewohner (gelb, rot, schwarz, grün), 1 Würfel und die Spielanleitung

### Ziel des Spiels

Wer als Erster mit seinen vier Bewohnern eine Runde durch den Märchenwald dreht und sie nach Hause bringt, gewinnt.

### Vorbereitung

- Die 16 Märchenwaldbewohner werden vorsichtig aus dem Stanzbogen gedrückt und in die Stellfüße aus Kunststoff gesteckt. Achtet darauf, dass die Bewohner der verschiedenen Märchen in die Stellfüße der entsprechenden Farbe gesteckt werden.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die vier Bewohner werden auf die vier Felder derselben Farbe in einer der Ecken des Spielbretts gestellt.
- Wer die höchste Zahl würfelt, darf anfangen.

### So wird „Mens Erger Je Niet!“ Märchenbaum gespielt

Der Startspieler würfelt noch einmal. Nach dem Würfeln  muss  er einen seiner Bewohner bewegen, sofern das möglich ist:

### Der Spieler würfelt eine 6:

Der Spieler darf einen seiner Bewohner ins Spiel bringen, indem er die Figur auf das farbige Startfeld mit dem Großbuchstaben A stellt. Steht auf diesem Feld bereits eine Spielfigur, wird sie geschlagen (siehe „Einen Märchenwaldbewohner schlagen“). Oder der Spieler kann Märchenwaldbewohner, die bereits

im Spiel sind, um die gewürfelten sechs Felder im Uhrzeigersinn vorrücken. Dabei werden alle (besetzten und freien) Felder mitgezählt.

In beiden Fällen  muss  er noch einmal würfeln und diesen  Bewohner  um die gewürfelte Zahl vorwärts ziehen.

### Der Spieler würfelt keine 6:

Falls der Spieler noch keine Bewohner im Spiel hat oder keinen seiner Bewohner ziehen kann, ist sein Zug vorbei, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hat er schon einen oder mehrere Bewohner ins Spiel gebracht, kann er sich aussuchen, mit welchem Bewohner er weiterzieht. Er  muss  diesen Bewohner um die gewürfelte Augenzahl (im Uhrzeigersinn) vorrücken. Dabei werden alle (besetzten und freien) Felder mitgezählt. Steht auf dem Zielfeld bereits ein anderer Bewohner des Märchenwalds, wird diese Figur geschlagen (siehe „Einen Märchenwaldbewohner schlagen“). Danach ist der nächste Spieler am Zug.

### Einen Märchenwaldbewohner schlagen

Erreicht eine Spielfigur ein Feld, auf dem ein anderer Bewohner des Märchenwalds steht, wird dieser geschlagen – auch wenn es ein eigener Bewohner dieses Spielers ist! Die geschlagene Figur wird wieder auf eins der vier Felder in der entsprechenden Ecke des Spielbretts gestellt. Der Spieler kann seine geschlagene Figur während seines Zugs wieder ins Spiel bringen, wenn er eine 6 würfelt.

### Nach Hause bringen

Erst wenn ein Bewohner eine ganze Runde durch den Märchenwald gedreht hat, kann er nach Hause gebracht werden. Ein Bewohner erreicht das Ziel, wenn er auf ein  freies  Feld seines Hauses (Feld a, b, c oder d) gestellt werden kann. Würfelt der Spieler mehr Augen, als Felder übrig sind, muss die Figur vom Ende aus wieder rückwärts gezogen werden. Dabei werden alle (besetzten und freien) Felder mitgezählt. Würde die Figur auf einem besetzten Zielfeld landen, kann der Spieler seinen Bewohner nicht nach Hause bringen und muss stattdessen einen anderen Bewohner ziehen, falls das möglich ist. Erst wenn ein Bewohner zu Hause ist, befindet er sich in Sicherheit und kann nicht mehr geschlagen werden.

### Wer gewinnt?

Wer mit seinen vier Bewohnern eine Runde durch den Märchenwald gedreht hat und sie als Erster nach Hause bringt, gewinnt.

## FR Mens Erger Je Niet! L'Arbre des Contes

Un nouveau jour commence dans le Bois des Contes. Un rouge-gorge s'est posé sur une branche et un lapin saute dans les buissons. Soudain, un des arbres se met à parler. C'est l'Arbre des Contes : « Bonjour, chers enfants. Nous avons l'habitude de vivre longtemps et heureux dans le Bois des Contes mais il n'en a pas toujours été ainsi... »

Dans Mens Erger Je Niet! L'Arbre des Contes, les habitants le Bois des Contes partent à l'aventure. Lance le dé et conduis-les sur le sentier de la forêt. Mais prends garde, car avant que tu ne t'en aperçoives, quelqu'un pourrait te jeter hors du plateau ! Le premier ou la première qui ramène les habitants le Bois des Contes chez eux sains et saufs, a gagné !

### Contenu

1 plateau de jeu, 16 habitants (jaunes, rouges, noirs, verts), 1 dé et les règles de jeu.

### But du jeu

Le premier ou la première qui réussit à conduire les 4 habitants à travers le Bois des Contes et à les ramener chez eux sains et saufs, gagne la partie.

### Avant de commencer

- Sors délicatement les 16 habitants du carton et place-les sur un socle en plastique. Veille à ce que les habitants des différents contes de fées aient un socle de la bonne couleur.
- Chaque joueur choisit une couleur. Pose les 4 habitants sur les quatre cases de même couleur dans le coin du plateau de jeu.
- Le joueur ou la joueuse qui lance le nombre le plus élevé avec le dé commence.

### Déroulement du jeu Mens Erger Je Niet! L'Arbre des Contes

Si c'est toi qui commences, relance le dé. Après l'avoir lancé, tu dois déplacer un de tes habitants. Cela n'est pas possible si :

### Tu lances un 6 :

Si tu obtiens un 6, tu  peux  faire entrer un de tes habitants dans le jeu en le plaçant sur la case départ (colorée avec la lettre A majuscule). Si elle est déjà occupée par un habitant, celui-ci est « battu » (voir le chapitre « Battre un habitant le Bois des Contes »). OU tu  peux  déplacer un de tes autres habitants déjà présent sur le plateau,

dans l'espace des 6 cases (dans le sens des aiguilles d'une montre). Tu dois compter toutes les cases (occupées et inoccupées).

Dans les deux cas, tu  dois  lancer le dé encore une fois et déplacer cet habitant du même nombre de cases que les points indiqués sur le dé.

### Tu ne lances pas un 6 :

Si tu n'as pas encore fait entrer d'habitants dans le jeu (ou que tu ne peux pas en déplacer), ton tour s'achève et c'est au tour du joueur suivant.

Si tu as déjà fait entrer un ou plusieurs habitants dans le jeu, tu peux choisir n'importe lequel pour le déplacer. Tu  dois  faire avancer (dans le sens des aiguilles d'une montre) cet habitant du même nombre de cases que les points indiqués sur le dé. Compte toutes les cases (occupées et inoccupées). Si un habitant occupe déjà cette case, il est « battu » (voir le chapitre « Battre un habitant le Bois des Contes »). C'est maintenant au tour du joueur suivant.

### « Battre » un habitant le Bois des Contes

Si tu arrives sur une case déjà occupée par un habitant, ce dernier est « battu » même si cet habitant est à toi ! Cet habitant doit retourner sur les quatre cases du coin du plateau de jeu. Le joueur pourra remettre son habitant dans le jeu après avoir lancé un 6.

### Le retour à la maison

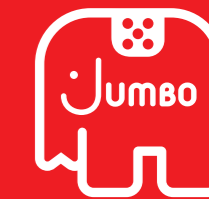
Ce n'est qu'après qu'un habitant ait effectué 1 tour dans le Bois des Contes que tu peux le ramener chez lui. Pour ramener un habitant chez lui, tu dois arriver sur une case  vide  de ta maison (cases a, b, c ou d). Si tu obtiens plus de points qu'il ne reste de cases, fais reculer ton habitant d'autant de cases. Compte toutes les cases (occupées et inoccupées). Si la case sur laquelle tu arrives à la fin est occupée, tu ne peux pas ramener ton habitant chez lui et tu dois déplacer un autre habitant si cela est possible. Ce n'est que lorsqu'un habitant est de retour dans sa maison qu'il est en sécurité et ne peut plus être « battu ».

### Qui gagne ?

Celui ou celle qui réussit en premier à conduire les 4 habitants à travers le Bois des Contes et à les ramener à la maison sains et saufs, remporte la partie.



Efteling



Het meest gespeelde spel

# Mens erger je niet!



Spelregels  
Rules of the game

Spielanleitung  
Règles du jeu

## NL Mens Erger Je Niet! Sprookjesboom

*Een nieuwe dag is aangebroken in het Sprookjesbos. Een roodborstje zit op een tak en een konijntje huppelt de struiken in. Plotseling begint een van de bomen te praten. Het is Sprookjesboom: "Hallo lieve kinderen. We leven hier in het Sprookjesbos meestal lang en gelukkig. Maar er was eens een dag, dat dat anders was..."*

**In Mens Erger Je Niet Sprookjesboom gaan de Sprookjesbosbewoners op avontuur. Gooi met de dobbelsteen en leid ze over het bospad. Maar pas op, want voordat je het weet gooit iemand je onderweg van het bord af! Wie als eerste de Sprookjesbosbewoners veilig thuis brengt, wint!**

### Inhoud

Speelbord, 16 bewoners (geel, rood, zwart, groen), 1 dobbelsteen en de spelregels.

### Doel van het spel

Wie het eerste met de 4 bewoners een rondje door het Sprookjesbos wandelt en ze thuis weet te brengen, wint het spel.

### Voordat je begint

- Druk voorzichtig de 16 bewoners uit het karton en zet ze op een plastic voetje. Zorg ervoor dat de bewoners van de verschillende sprookjes de juiste kleur voetje krijgen.
- Iedere speler kiest een kleur. Plaats de 4 bewoners op de vier vakjes van dezelfde kleur in de hoek van het speelbord.
- Wie het hoogst gooit mag beginnen.

### Zo speel je Mens Erger Je Niet! Sprookjesboom

De speler die mag beginnen gooit met de dobbelsteen. Na jouw worp moet je een van jouw bewoners het aantal stippen dat je hebt gegooid verplaatsen, tenzij dit niet kan.

### Je gooit een 6:

Gooi je 6, dan mag je 1 van je bewoners in het spel brengen door deze op het gekleurde startvakje met de hoofdletter A te plaatsen. Staat daar al een karakter, dan wordt deze 'geslagen' (zie "Een Sprookjesbosbewoner slaan").

OF je mag 1 van je andere in het spel gebrachte bewoners verplaatsen door deze 6 stapjes (met de klok mee) te verzetten. Tel hierbij alle vakjes

(bezet en onbezet) mee.

In beide gevallen moet je nog een keer gooien en deze bewoner evenveel vakjes verzetten als het aantal stippen dat je hebt gegooid.

### Je gooit geen 6:

Wanneer je geen bewoners in het spel hebt gebracht (of je kunt geen bewoner verplaatsen) is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Heb je al 1 of meerdere bewoners in het spel gebracht, dan mag je kiezen welk bewoner je wilt verplaatsen. Je moet deze bewoner evenveel stappen vooruit zetten (met de klok mee) als het aantal stippen dat je hebt gegooid. Tel hierbij alle vakjes (bezet en onbezet) mee. Staat daar al een bewoner, dan wordt deze 'geslagen' (zie "Een Sprookjesbosbewoner slaan"). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### Een Sprookjesbosbewoner 'slaan'

Eindig je op een vakje waar al een bewoner staat, dan wordt dit karakter 'geslagen'. Ook als dit een eigen bewoner is! Deze moet terug naar de vier vakjes in de hoek van het speelbord. Die speler kan zijn karakter weer in het spel brengen door 6 te gooien.

### Naar huis brengen

Pas wanneer een bewoner 1 ronde door het Sprookjesbos heeft gewandelt mag je deze bewoner naar huis brengen. Om een bewoner thuis te brengen moet je op een leeg vakje van je huisje (vakje a, b, c of d) terecht komen. Gooi je meer stippen dan dat er vakjes over zijn, tel dan vanaf het einde terug. Tel hierbij alle vakjes (bezet en onbezet) mee. Is het vakje waarop je eindigt bezet, dan kan je jouw bewoner dus niet naar huis brengen en moet je een andere bewoner verplaatsen indien dat kan. Pas wanneer een bewoner thuis is, is deze veilig en kan dit karakter niet meer worden 'geslagen'.

### Wie wint?

Wie het eerste met de 4 bewoners een rondje door het sprookjesbos wandelt en ze thuis weet te brengen, wint het spel.



## EN "Mens Erger Je Niet!" Fairytale Tree

*A new day has dawned in the Fairytale Forest. A robin redbreast sits perched on a branch and a rabbit hops into the bushes. Suddenly, one of the trees starts to whisper. It's the Fairytale Tree: "Hello dear children. We usually live a long and happy life here in the Fairytale Forest. But there was a time when things were very different..."*

**In the "Mens Erger Je Niet!" Fairytale Tree, the inhabitants of the Fairytale Forest head off on an adventure. Roll the dice and lead them along the forest path. But beware, because before you know it, you could get thrown off the board by someone else! The first player to get their inhabitants of the Fairytale Forest home safely wins the game!**

### Contents

Game board, 16 inhabitants (yellow, red, black, green), 1 dice and the rules of the game.

### Aim of the game

The first player to complete a lap of the Fairytale Forest with all four inhabitants and get them home safely wins the game.

### Before you start

- Carefully press the 16 inhabitants out of the cardboard and insert each of them into a plastic stand. Make sure that the inhabitants of the various Fairytales are given a matching coloured stand.
- Each player chooses a colour. Position the four inhabitants on the four spaces of the same colour in one of the corners of the game board.
- The player who rolls the highest number starts the game.

### How do you play 'Mens Erger Je Niet!' Fairytale Tree?

The starting player rolls the dice again. After rolling the dice, you must move one of your inhabitants, unless this isn't possible:

### You roll a 6:

If you roll a 6, you may bring one of your inhabitants into the game by placing them on the coloured starting space with the capital letter A. If another character is already there, then this one is "taken" (see "Taking an inhabitant of the Fairytale Forest").

OR you may move one of the other characters you've already brought into the game by 6 spaces (in clockwise motion). As you do so, count all of the spaces (occupied or not).

In both cases you must roll the dice again and move this inhabitant the same number of spaces as the dots shown on the dice.

### You do not roll a 6:

If you fail to bring any inhabitants into the game (or you cannot move an inhabitant) your turn ends and the player to your left goes next.

If you have already brought one or more inhabitants into the game, you may choose which of your inhabitants you wish to move. You must move this inhabitant forward by the same number of spaces (in clockwise motion) as the dots shown on the dice. As you do so, count all of the spaces (occupied or not). If another character is already on the space you land on, you may "take" this character (see "Taking an inhabitant of the Fairytale Forest"). It's now the next player's turn.

### Taking an inhabitant of the Fairytale Forest

If you land on a space occupied by an inhabitant, this character gets "taken". Even if it is one of your own pieces! It must be returned to the four spaces in your corner of the game board. The player in question can bring their character back into the game once they have rolled a 6.

### Bringing characters home

Once an inhabitant has completed one lap of the Fairytale Forest you may bring this inhabitant back home. To do this, you must land on an empty space in your home (spaces a, b, c or d). If you roll more dots than there are spaces left over, you must count backwards from the end. As you do so, count all of the spaces (occupied or not). If the space you end on is an occupied space, you cannot bring your inhabitant home; you will need to move another inhabitant (if you can). An inhabitant is only safe once it is home and can no longer be "taken".

### Who wins the game?

The first player to complete a lap of the Fairytale Forest with four inhabitants and get them all home safely wins the game.



19856

© EFTELING

Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.  
© 2021 Koninklijke Jumbo B.V., Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

 jumbodisetgames

 efteling