



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 !





Ne t'en fais pas!

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 !