

de jeu. Vous devez d'abord l'avancer avant de pouvoir en repositionner une sur la case départ. Attention ! Vous n'êtes pas obligés d'installer une Princesse sur le plateau de jeu si vous en avez déjà une ou plusieurs sur celui-ci.

#### Déplacer une Princesse

Vous pouvez déplacer votre Princesse que vers la case dont vous avez obtenu la couleur au lancé de dé. Si vous obtenez l'orange, vous déplacerez une de vos Princesses sur la première case orange suivante.

Votre tour est terminé et c'est au joueur suivant à lancer le dé.

Si vous obtenez la couleur blanche et que vous choisissez de ne pas placer une figurine de plus sur le plateau de jeu, vous pouvez déplacer une de vos Princesses vers une case de votre choix et pouvez relancer le dé. Si vous obtenez votre propre couleur et choisissez de ne pas placer une Princesse supplémentaire sur le plateau de jeu, déplacez une de vos Princesses vers la case de votre couleur et relancez le dé.

#### La case est occupée

Si vous arrivez sur une case où se trouve la Princesse d'un autre joueur, ce joueur doit retirer sa Princesse du plateau de jeu et la replacer dans son propre Palais sauf si elle se trouve sur une case de sa propre couleur. Dans ce cas, elle est en sécurité et vous ne pouvez pas déplacer votre Princesse vers cette case.

Si c'est une de vos Princesses qui se trouve sur cette case, vous ne pouvez pas vous y rendre.

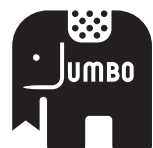
Si vous ne pouvez déplacer aucune de vos Princesses, vous passez votre tour.

#### L'écurie

Si vous avez fait le tour complet du plateau de jeu avec votre Princesse, vous pouvez essayer de la rentrer à l'écurie. Si vous obtenez une couleur qui ne se trouve plus entre vous et l'écurie, vous pouvez placer votre Princesse dans l'écurie. Dès qu'une Princesse se trouve dans l'écurie, elle ne peut plus être éjectée du plateau de jeu par les autres joueurs.

#### Le vainqueur :

Celui qui a ramené toutes ses Princesses dans son écurie a gagné ! (fig.2)



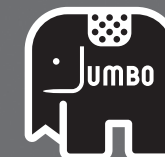
Made by Koninklijke Jumbo B.V, part of JumboDiset, Zaandam, NL  
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, NL



[www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu)



**NL** Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.  
**F** Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.  
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.



12545



Mens  
erger je niet!

Ne t'en fais pas!

Prinsessen in galop  
Princesses au galop



Spelregels  
Règles du jeu

## Spelregels

### Inhoud:

Een groot speelbord, 4 x 3 prinsessen te paard met plastic voetjes en een kleurendobbelsteen.

### De eerste keer spelen:

Druk de speelfiguren voorzichtig uit het frame. Duw de speelfiguren in de voetjes.

### Doel van het spel:

De prinses die het eerste met haar 3 paarden een compleet rondje over het speelbord aflegt en ze naar de stal van haar kleur brengt, is de winnares.

### De race begint:

Iedere speler kiest een prinses en krijgt de drie speelfiguren van die prinses. Kies je Sophie op Fury (gele jurk), Florence op Ma Jolie (blauwe jurk), Amélie op Stella (groene jurk) of Eleonore op Belle Fleur (rode jurk)?

### Vorbereiding (fig.1)

Zet de drie prinsesjes die je hebt gekozen op de drie vakjes in het paleis. Let op dat je het paleis in dezelfde kleur kiest als de kleur die bij jouw prinses hoort.

Degene die het eerste jarig is, mag beginnen.

### Zo speel je Mens Erger je Niet! Junior Prinsessen in galop

#### Een prinsessenfiguur opzetten

Je mag pas met één van je prinsessenfiguren gaan lopen als je met de dobbelsteen jouw eigen kleur- of wit gooit. Gooi je één van die kleuren, dan mag je altijd nog een keer. Staat er al één van je prinsessenfiguren op het beginvakje? Dan mag je niet nog een prinsessenfiguur op het speelbord zetten. Je moet eerst dit figuur verplaatsen.

Let op! Je hoeft niet nog een prinsessenfiguur op het bord te zetten als je al één of meer figuren op het bord hebt staan.

#### Een prinsessenfiguur verplaatsen

Je verplaatst een figuur door deze te verzetten naar een vakje met dezelfde kleur die je gegooid hebt; gooi je oranje, dan verzet je één van je figuren naar het eerst volgende oranje vakje. Je beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

Gooi je wit en je kiest er voor om niet nog een figuur op het bord te zetten, dan mag je één van je prinsessenfiguren naar een vakje met een kleur naar keuze zetten. Nu mag je nog een keer gooien. Gooi je jouw eigen kleur en je kiest ervoor om niet nog een prinsessenfiguur op het bord te zetten, verplaatst dan één van je figuren naar een vakje met jouw kleur. Nu mag je nog een keer gooien.

#### Een vakje is bezet?

Kom je op een vakje met daarop een figuur van een andere speler, dan moet die speler haar figuur van het speelbord halen en terug in haar eigen paleis zetten, tenzij zij op een vakje van haar



fig. 1

eigen kleur staat. In dat geval staat ze veilig en kan je jouw figuurtje niet naar dit vakje toe verplaatsen.

Staat er op het vakje een figuur van jezelf? Dan kan je niet naar dit vakje toe.

Kun je geen van jouw figuren verplaatsen? Dan is je beurt voorbij

### De stal

Ben je met jouw prinsessenfiguur helemaal rond het bord gegaan, dan mag je proberen jouw figuur in de stal te krijgen. Gooi je een kleur die niet meer tussen jou en de stal op het speelbord staat, dan mag je jouw figuur in de stal zetten. Een figuur in de stal kan niet meer door de andere spelers van het speelbord worden geslagen.

### De winnaar:

Wie het eerst de drie prinsessenfiguren in de stal heeft gebracht, is de winnares! (fig.2)

## Règles du jeu

### Contenu :

Un grand plateau de jeu, 4 x 3 Princesses à cheval avec pieds en plastique et 1 dé coloré.

### Le premier jeu :

Retirez les figurines du cadre avec précaution et insérez y les pieds.

### But du jeu :

La princesse qui réalisera la première un tour complet du plateau de jeu avec ses trois chevaux en les ramenant dans l'écurie de sa couleur, remportera la partie.

### Départ de la course :

Chaque joueur choisit une Princesse et en reçoit les trois figurines. Choisissez-vous Sophie sur Fury (robe jaune), Florence sur Ma Jolie (robe bleue), Amélie sur Stella (robe verte) ou Eléonore sur Belle Fleur (robe rouge) ?

### Préparation (fig.1)

Posez les petites Princesses que vous avez choisies sur les trois cases dans le Palais.

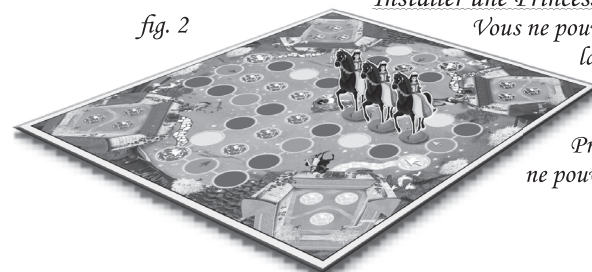
Faites attention de bien choisir le Palais de la même couleur que votre Princesse.

Le joueur le plus jeune peut commencer.

### Voici comment jouer à Ne t'en fais pas ! Junior Princesses au galop

#### Installer une Princesse

fig. 2



Vous ne pouvez commencer la course que lorsque vous lancez votre propre couleur ou la blanche avec le dé. Si vous obtenez une de ces couleurs, vous pouvez relancer le dé. Si une vos Princesses se trouve sur la case départ, vous ne pouvez pas en mettre une seconde sur le plateau