

### Matériel de jeu

- 1 damier
- 1 dé
- 16 pions de jeu, 4 de chaque type (Berti, Conni, Anton et Det)

### But du jeu

Dans ce jeu, il s'agit de faire avancer ses propres pions à coups de dés le plus rapidement possible de sa case départ dans le but en passant par un trajet de jeu. En même temps, on essaie de contrarier les autres joueurs et de battre leurs pions aussi souvent que possible afin qu'ils doivent recommencer dès le début. Les cases rondes du damier représentent le trajet que tous les pions doivent parcourir. Les pions entament leur trajet dans les cases départ portant les symboles «bonnet orange», «bonnet bleu», «bonnet marron» et «bonnet blanc» en passant par les cases rondes. Les pions attendent de se déplacer dans les cases à symboles disposées en carré. Les cases à symboles disposées les unes derrière les autres représentent le but de chaque pion. Celui qui ramène le premier ses quatre pions «à la maison» gagne le jeu.

### Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit quatre pions de même type. Ils sont posés sur les cases à symboles disposées en carré. On lance le dé une fois, celui qui obtient le plus grand nombre de points commence. On joue les uns après les autres en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Déroulement du jeu

Au début du jeu ou lorsque l'on n'a pas de pion sur la piste parce que tous les pions ont été battus et attendent dans les cases à symboles disposées en carré de pouvoir se déplacer, on peut jeter le dé trois fois. Ceci vaut également lorsqu'un ou plusieurs pions ont déjà atteint leurs cases de but, mais uniquement s'ils ne peuvent plus avancer. (Exemple: un pion se trouve déjà dans la troisième case à symbole du but, les trois autres attendent dans les cases à symboles disposées en carré. Le joueur ne peut pas lancer le dé trois fois parce que le pion dans la troisième case à symbole du but peut encore avancer avec un «1»). En cas de «6», il faut introduire un nouveau pion dans le jeu tant que des pions se trouvent encore dans les propres cases à symboles disposées en carré. Le nouveau pion est alors posé dans sa propre case à

symbole de départ. Si cette case est encore occupée par un autre pion, ce pion doit d'abord avancer avec le «6». Si un pion étranger se trouve par contre dans la case à symbole de départ, il est battu.

Celui qui lance un «6» peut relancer une nouvelle fois après avoir joué. S'il relance un «6», il peut à nouveau relancer le dé après avoir déplacé son pion. Le joueur devant jouer lance le dé et avance son pion du nombre de points lancé dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste. Les propres pions et les pions étrangers peuvent être dépassés, les cases occupées sont également comptées. Celui qui a plusieurs pions sur la piste peut choisir le pion qu'il veut faire avancer.

Celui qui arrive, avec le dernier de ses points, dans une case occupée par un pion étranger bat ce pion et installe son propre pion à sa place. Il n'est toutefois pas obligé de le battre. Les pions battus sont installés dans les cases à symboles de leur type disposées en carré. Les propres pions ne peuvent pas être battus, le joueur doit alors avancer avec un autre pion car seul un pion peut se trouver dans chaque case.

Tant que des pions attendent dans les cases à symboles disposées en carré de pouvoir se déplacer, aucun pion propre ne doit rester dans la case à symbole de départ. La case doit être libérée dès que possible.

Celui qui lance un «6» et qui n'a plus de pions dans les cases à symboles disposées en carré peut avancer de six cases sur la piste avec l'un de ses pions et relancer le dé ensuite.

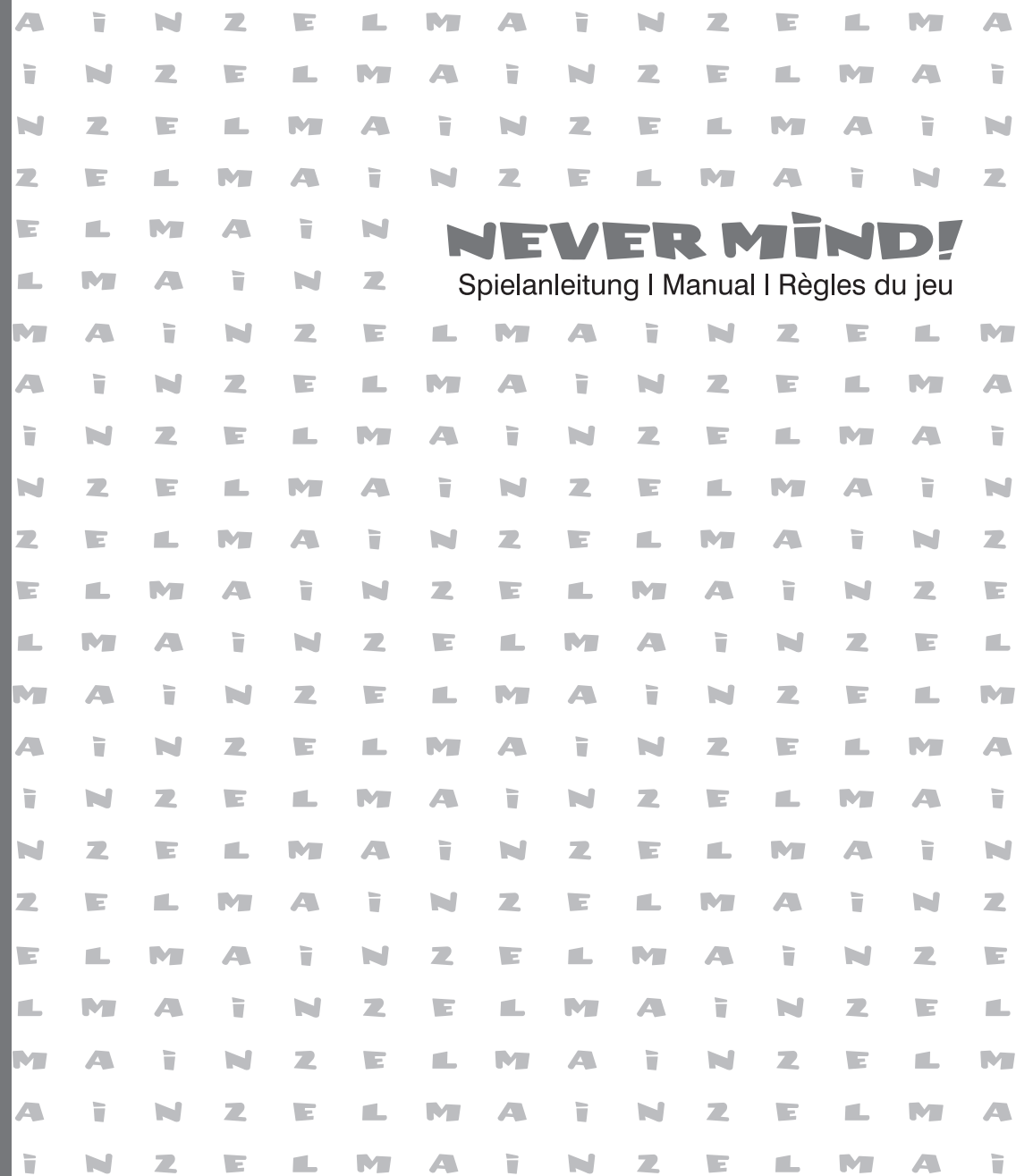
### Entrée dans les cases de but

Celui qui a parcouru une fois toute la piste avec un pion l'avance dans les cases de but de son type. Les cases de but sont également comptées une à une lors de l'avancement. Dans les cases de but, les pions ne doivent pas être dépassés. Le dernier pion qui arrive «à la maison» peut aller au but uniquement dans la première case à symbole.

L'on ne doit pas entrer dans des cases de but étrangères.

### Fin du jeu

Le joueur qui a amené le premier tous ses pions dans ses cases de but gagne le jeu. Les autres joueurs continuent de jouer pour les autres places.



# NEVER MIND!

Spielanleitung | Manual | Règles du jeu

## Your Never Mind! board game includes

- 1 playing board
- 1 dice
- 16 playing pieces of 4 characters each (Berti, Conni, Anton, Det)

## Aim of the game

The purpose of the game is to advance your playing pieces along the path in order to reach the "finish line", or home stretch, as quickly as possible with the roll of the dice, while at the same time trying to prevent your opponent's pieces from advancing by landing on their fields as often as possible and sending them back to the starting block. The playing path, represented on the playing board by circular fields, begins at the four starting fields, each represented by either an orange cap, a blue cap, a brown cap or a white cap arranged in a square. The playing pieces wait in their starting blocks until they get the "go ahead" to jump into the game with the right roll of the dice. The fields in the home stretch corresponding to each player are represented by that player's symbol. The first player to advance all four pieces into the home stretch is the winner.

## Get ready

Each player chooses a Mainzelmännchen character and places the four corresponding playing pieces in the starting block. Each player then rolls the dice. The player with the highest score starts, followed by the player to the left and so clockwise taking turns.

## Go

Whenever all of your playing pieces occupy the starting block, the block is full and the dice is rolled three times instead of just once. The starting block is full either at the start of the game or whenever all your playing pieces have been sent back to the starting block by the opponent(s). The only other occasion where players roll the dice three times instead of once is when one or more – but not all – of a player's pieces are on last fields of the home stretch and cannot advance any further. For example, assume that one of your playing pieces is on the second-to-last field of the home stretch (in other words, the third field advancing into the "winner's row" of the four fields corresponding to the character's symbol) and that your other three pieces are in the starting block. In this case, you may not roll the dice three times since there is still one field open in the home stretch, which can be occupied by rolling a "1" with the dice. A player has the go-ahead to bring a playing piece out of the starting block whenever a "6" is rolled. In fact, whenever a player has playing pieces in the starting block and rolls a "6", the player must – with one exception – use the "6" in order to bring a character out of the starting block and onto the first field of the playing path (the starting field is represented by the character's symbol, just like in the home stretch). The exception is when one of your own playing pieces is already on the starting field and one or more pieces are in the starting block. When this happens, you must use the "6" to advance this particular playing

piece six fields. (If, on the other hand, an opponent's playing piece is on your starting field instead of your own, then when you bring one of your figurines out of the starting block and onto the starting field, you send the opponent's piece back to their own starting block at the same time.)

Whenever a "6" is rolled, the player has a "free roll" and has the opportunity to roll the dice again after advancing one or more playing pieces six fields or after bringing a playing piece out of the starting block. In general, the player whose turn it is rolls the dice and advances one or more playing pieces clockwise along the path, with the number of fields advanced corresponding to the number shown on the dice. When advancing a playing piece, you can always "jump over" any fields occupied by opponent pieces or by your own, but the field that are jumped over in the playing path must always be counted as part of your move. The only exception is in the home stretch. If you have more than one playing piece on the playing path, which piece you move is up to you. It's up to you to decide to land on a field occupied by an opponent's playing piece. If you do, you must send the opponent piece back to its own starting block. Only one playing piece may occupy a playing field along the path at any time. If you have one or more playing pieces in the starting block and at the same time one of your playing pieces is on the starting field, you must advance the playing piece occupying the starting field before advancing any other. If you roll a "6" and all of your playing pieces are on the playing path (that is, no figurines are in the starting block), you advance one playing piece six fields and roll the dice again.

## The home stretch

After you have advanced a playing piece along the playing path to complete a circuit around the board, your playing piece then moves into the four fields of the home stretch, which are counted individually just like the other fields.

Unlike on the playing path, you may not jump over any occupied fields in the home stretch. In other words, once three of your playing pieces occupy the home stretch, the last unoccupied field left in the home stretch is the first field advancing in.

You may not advance any of your playing pieces into an opponent's home stretch.

## Winning the game

The first player whose playing pieces occupy all four fields in the home stretch is the winner. The remaining players continue to play for the runner-up positions.

## Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 1 Würfel
- 16 Spielfiguren, jeweils 4 von Berti, Conni, Anton und Det

## Sinn des Spiels

In diesem Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über eine Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln. Gleichzeitig versucht man, die Mitspieler zu ärgern und deren Spielfiguren, so oft es geht, zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen. Die runden Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den Startfeldern mit den Symbolen orange Mütze, blaue Mütze, braune Mütze und weiße Mütze beginnen die Spielfiguren ihren Weg über die runden Felder. Auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die hintereinander angeordneten Symbolfelder stellen das Ziel jeder Spielfigur dar. Wer seine vier Spielfiguren als erster "nach Hause" gebracht hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Figuren einer Art. Sie werden auf die quadratisch angeordneten Symbolfelder gesetzt. Es wird 1x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

## Spielverlauf

Zum Spielbeginn oder wenn man keine Spielfigur auf der Laufbahn hat, weil alle Figuren geschlagen wurden und auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern auf ihren Einsatz warten, darf dreimal gewürfelt werden. Das gilt auch, wenn schon eine oder mehrere Figuren ihre Zielfelder erreicht haben, aber nur dann, wenn sie dort nicht noch vorrücken können. (Beispiel: Eine Spielfigur steht bereits auf dem dritten Zielsymbolfeld, die anderen drei warten auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern. Der Spieler darf nicht dreimal würfeln, weil der Stein auf dem dritten Symbolfeld vom Ziel noch mit einer "1" vorrücken kann). Bei einer "6" muss man eine neue Figur ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren auf den eigenen vier quadratisch angeordneten Symbolfeldern stehen. Die neue Figur wird dann auf das eigene Startsymbolfeld gestellt. Ist dieses Feld

noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss diese Figur erst mit der "6" weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Startsymbolfeld, wird sie geschlagen.

Wer eine "6" würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine "6", darf er erneut nach dem Ziehen würfeln. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden, die besetzten Felder werden mitgezählt.

Wer mehrere Spielfiguren auf der Laufbahn stehen hat, kann sich aussuchen, mit welcher Figur er weiterzieht.

Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seine eigene Figur auf ihren Platz. Es herrscht aber kein Schlagzwang. Geschlagene Figuren werden auf die quadratisch angeordneten Symbolfelder ihrer Art gestellt. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden, der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur eine Spielfigur stehen darf. So lange noch weitere Figuren auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem Startsymbolfeld stehen bleiben. Das Feld muss frei gemacht werden, sobald sich die Möglichkeit dazu ergibt. Wer eine "6" würfelt und keine Figur mehr auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.

## Betreten der Zielfelder

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seiner Art vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Auf den Zielfeldern dürfen keine Spielfiguren übersprungen werden. Die letzte Figur, die "nach Hause" kommt, kann nur auf das erste Symbolfeld ins Ziel einrücken.

Fremde Zielfelder darf man nicht betreten.

## Spielende

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die Anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.



Det



Berti



Conni



Anton