

PLAYBOY

NEVER MIND!



© 2005 Playboy, PLAYBOY and RABBIT HEAD DESIGN
are trademarks of Playboy and used under license by
p.os handels gmbh.

Distributed by
p:os
www.pos-germany.de

p.os handels gmbh
drei-eichen-weg 5
59069 Hamm, Germany

„NEVER MIND!“ BRETTSPIEL

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 1 Würfel
- 16 Spielfiguren (4 x 4 PLAYBOY Bunnies)

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 der PLAYBOY Bunnies beginnen die Spielfiguren ihren Weg über die runden Felder. Auf den quadratisch angeordneten Symbolfeldern warten die Figuren auf ihren Einsatz.

Die hintereinander angeordneten farbigen quadratischen Felder 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 Farbe. 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 vorrückten können. (Beispiel: Eine Spielfigur steht bereits auf dem dritten Zielfeld, 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 Startfeld gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss diese Figur erst mit der „6“ weiter gezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Startfeld, wird sie geschlagen.

Wer eine „6“ würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Würfel 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 Spielsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem Startfeld 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.

“NEVER MIND!” BOARD GAME

YOUR “NEVER MIND!” BOARD GAME INCLUDES

- 1 playing board
- 1 dice
- 16 playing pieces (4 x 4 PLAYBOY Bunnies)

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 four PLAYBOY Bunnies 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 four figurines of one colour 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 “winners 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 start-

ing 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 pions 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 pions 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.