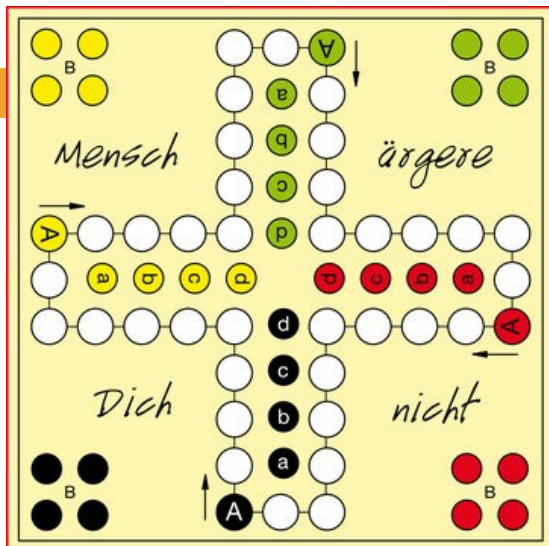


# Mensch ärgere dich

## Hintergrundgeschichte

„Mensch ärgere dich nicht“ ist ein klassisches Brettspiel, das ursprünglich in Deutschland entwickelt wurde. In dieser neuen Version wird das Spiel durch die Einführung von Power-Ups spannender und dynamischer gestaltet. Spieler können strategisch Power-Ups einsetzen und müssen sich auf unvorhersehbare Ereignisse einstellen, die den Spielverlauf drastisch verändern können.



## Elemente

16 Spielfiguren in vier Farben (jeweils vier pro Spieler)

Ein klassisches „Mensch ärgere dich nicht“ Spielfeld, erweitert mit Power-Up-Feldern

Ein Satz Power-Up-Karten

Ein Spielwürfel

2-4 Spielerinnen

## Spielregeln

### Spielziel:

Bei „Mensch ärgere dich nicht“ gilt es, die eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über die Spielfeldstrecke ins Ziel zu bringen. Gleichzeitig versucht man die Spielfiguren der Mitspieler so oft es geht zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Die weißen Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den farbigen Spielfeldern mit dem Buchstaben A beginnen die Spielfiguren der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder.

Auf den B-Feldern warten die Spielfiguren auf ihren Einsatz. Die Felder a, b, c und d stellen das Ziel jeder Farbe dar. Wer seine 4 Spielsteine als erster in sein Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. Diese werden auf die gleichfarbigen B-Felder gesetzt. Noch vor Rundenbeginn würfelt jeder Spieler einmal und derjenige mit der höchsten gewürfelten Augenzahl beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

### Spielablauf:

Zu Spielbeginn darf der Spieler 3-mal würfeln. Wenn dabei eine Sechs gewürfelt wird, wird die erste Figur aus den B-Feldern auf das A-Feld gestellt und somit ins Spiel gebracht. Danach kann man noch einmal würfeln und um die gewürfelte Zahl vorrücken. Jene Spieler, die bei der ersten Runde keine Sechs haben müssen dann wieder 3-mal würfeln, bis sie die erwünschte Zahl würfeln. Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, eine Figur auf dem Feld hat, die sich bewegen kann würfelt er und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde

Figuren können übersprungen werden. Die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Spielfiguren auf der Laufbahn 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 kein Schlagzwang. Geschlagene Figuren werden auf die B-Felder ihrer Farbe 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. Solange noch weitere Spielfiguren auf den B-Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem A-Feld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat. Die Spielfiguren, die auf den B-Feldern stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das Anfangsfeld A gesetzt werden.

#### Zielfelder

Die Zielfelder a–d haben die Besonderheit, dass hier keine Figuren mehr übersprungen werden dürfen. Außerdem muss das letzte Zielfeld genau mit der passenden Augenzahl erreicht werden, um eine Spielfigur ins Ziel zu bringen.

#### Power-Ups:

Landet der Spieler auf einem Power-Up-Feld, so zieht dieser eine Power-Up-Karte, welche der Spieler bei jedem darauffolgenden Spielzug vor dem Würfeln im Spiel verwendet werden kann. Folgende Power-Ups sind im Spiel enthalten:

- Turbos: Verdopple deine gewürfelte Augenzahl für den nächsten Wurf
- Schild: Schütze eine deiner Figuren vor einem Rauswurf für die nächsten zwei Züge. Die schlagende Figur darf das Zielfeld nicht betreten und muss, sofern möglich, einen alternativen Zug machen.
- Tausch: Tausche die Position einer deiner Figuren mit der einer anderen Figur auf dem Spielfeld abgesehen von Figuren im Start- und Zielbereich

#### Besonderheiten der Würfelzahl „6“:

Wer eine „6“ würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine „6“, darf er nach dem Ziehen erneut würfeln. Bei einer „6“ muss man eine neue Figur ins Spiel bringen, solange noch Spielfiguren auf den eigenen B-Feldern stehen. Die neue Figur wird dann auf das Feld A der eigenen Farbe 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 Feld A, wird sie geschlagen.

#### Dreimal würfeln:

Wer keine Spielfiguren auf der Laufbahn hat, weil alle Figuren geschlagen wurden und auf den B-Feldern auf ihren Einsatz warten, darf dreimal würfeln. Das gilt auch, wenn schon ein oder mehrere Figuren ihre Zielfelder erreicht haben, aber nur dann, wenn sie dort nicht noch vorrücken könnten.

#### Ende des Spiels:

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

### Schwerpunkt

Mit dieser erweiterten Version von "Mensch ärgere dich nicht" wird das klassische Spielprinzip durch neue strategische Elemente bereichert, was sowohl die Herausforderung als auch den Spielspaß erhöht. Die Umsetzung soll sich inhaltlich an dem Original orientieren, jedoch bleibt die audiovisuelle Ausgestaltung den Entwicklern vorbehalten. Der Schwerpunkt bei der Implementierung soll dabei auf der Spiellogik, den Power-Ups und der 3D-Darstellung des Spielfelds liegen.