

der »6« weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Feld A, wird sie geschlagen.

Wer eine »6« würfelt und keinen Stein mehr auf den B-Feldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.

Wer mit einer »6« seinen **letzten** Spielstein ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln.

## Betreten der Zielfelder

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seiner Farbe vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. (Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer »1« nur auf das Feld a, mit einer »2« nur auf das Feld b usw.) Spielsteine können übersprungen werden.)

Fremde Zielfelder darf man nicht betreten.

## Ende des Spiels

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

## Spielvarianten

**Mensch ärgere Dich nicht** wird von vielen Spielern mit zusätzlichen Regeln gespielt, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Sie können eine, mehrere oder alle dieser Regeln nach Belieben in Ihr Spiel einbauen.

### Weniger als 4 Spieler:

Da das Spiel am unterhaltsamsten ist, wenn mit allen Farben gespielt wird, sollten auch beim 2- und 3-Personenspiel alle vier Farben ins Spiel gebracht werden.

Wenn nur **zwei Personen** spielen, erhält jeder zwei einander gegenüberliegende Farben (ein Spieler erhält also gelb und rot, der andere mit grün und schwarz). Jede Farbe wird für sich gespielt.

Wenn **drei Personen** spielen ist die vierte Farbe neutral: Wer an der Reihe ist, kann entweder seinen eigenen oder einen neutralen Spielstein bewegen. Die neutrale Farbe