

Mensch ärgere Dich nicht

Das beliebte Familienspiel

TNr. 60

Spielmaterial

Spielplan

1 Würfel

jeweils 4 Figuren in einer Farbe

Spielbeschreibung

In diesem kurzweiligen 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 Spielsteine, 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 Spielsteine der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder. Auf den B-Feldern warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die Felder a, b, c und d stellen das Ziel jeder Farbe dar.

Wer seine vier Spielsteine als erster »nach Hause« gebracht hat, gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Steine einer Farbe. Einen Stein stellt er auf das Feld A seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die gleichfarbigen B-Felder gesetzt.

Es wird 1 x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt, beginnt, gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Steine können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt.

Wer mehrere Spielsteine auf der Laufbahn stehen hat, kann sich aussuchen, mit welchem Stein 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 seinen eigenen Stein auf ihren Platz. Es herrscht aber kein Schlagzwang. Geschlagene Steine werden auf die B-Felder ihrer Farbe gestellt. Eigene Steine können nicht geschlagen werden, der Spieler muß dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur ein Spielstein stehen darf.

So lange noch weitere Steine 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 Steine, die auf den B-Feldern stehen, können nur mit einer »6« ins Spiel gebracht und damit auf das Anfangsfeld A gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl »6«

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.

Bei einer »6« **muß** man einen neuen Stein ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren auf den eigenen B-Feldern stehen. Der neue Stein wird dann auf das Feld A der eigenen Farbe gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muß dieser Stein erst mit

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

ist dann zunächst nur zum Schlagen im Spiel. Wer alle eigenen Spielsteine im Ziel hat, gewinnt aber erst dann, wenn auch die vier neutralen Steine auf ihren Zielfeldern stehen. Haben bereits mehrere Spieler alle ihre Spielsteine im Ziel, so gewinnt derjenige, der den letzten neutralen Stein ins Ziel bringt.

Rückwärtsschlagen:

Wenn Sie eine Zahl gewürfelt haben, mit der Sie einen gegnerischen Stein schlagen können, der hinter Ihnen steht, dürfen Sie ausnahmsweise rückwärts gehen. Dabei dürfen Sie aber nicht auf oder über Ihr A-Feld ziehen.

Dreimal würfeln:

Wer keinen Spielstein auf der Laufbahn hat, weil alle Steine 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. (Beispiel: Ein Spielstein steht bereits auf Feld c im Ziel, die anderen drei warten auf den B-Feldern. Der Spieler darf nicht dreimal würfeln, weil der Stein auf Feld c noch mit einer »1« vorrücken könnte.)

Überspringen im Ziel verboten:

Auf den Zielfeldern dürfen keine Spielsteine übersprungen werden. Der letzte Stein, der »nach Hause kommt«, kann nur auf Feld a ins Ziel einrücken.

Barrieren:

Als Ausnahme zur Grundregel dürfen zwei Steine einer Farbe auf einem Feld stehen. Diese beiden Steine bilden eine Sperre, die von keinem anderen Stein übersprungen oder geschlagen werden kann. Diese Sperre wirkt auch auf den Spieler, der sie aufgebaut hat.

Schlagzwang:

Abweichend von der Grundregel müssen gegnerische Steine, wann immer es möglich ist, geschlagen werden. Kommt ein Spieler diesem Schlagzwang nicht nach, wird der Stein, der das Schlagen versäumt hat, auf die B-Felder zurück gesetzt. Gibt es mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, kann sich der Spieler selbst für eine davon entscheiden.