

Meine
Lieblings-
spiele



Kids

Mensch

ärgerere Dich nicht[®]



Schmidt

Mensch ärgere Dich nicht[®]

Der große Spieleklassiker in der
Farbversion für Kinder ab 4 Jahren

Kids

Spielplan



Farbwürfel

12 Spielfiguren

(je 3x Blau, Rot, Gelb, Grün)

Spielziel

Wer würfelt die richtigen Farben,
umrundet als Erster die Laufbahn
und bringt seine drei Spielfiguren
als Sieger ins Ziel?



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die Spielfiguren dieser Farbe auf die gleichfarbigen Startfelder in den Ecken des Spielplans. Wer als Letzter Geburtstag hatte, beginnt. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Und los geht's

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel. Solange noch keine eurer Spielfiguren auf der Laufbahn ist, dürft ihr bis zu dreimal würfeln. Würfelt ihr eure eigene Farbe, setzt ihr eine eurer Figuren auf das erste Feld der Laufbahn (Pfeilfeld). Sobald eine eurer Figuren auf der Laufbahn steht, dürft ihr nur noch einmal würfeln, wenn ihr an der Reihe seid.

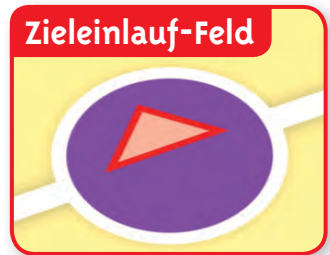


Hinweis: Sollte es im Verlauf des Spiels nochmals dazu kommen, dass ihr keine Spielfigur mehr auf der Laufbahn habt, dürft ihr natürlich wieder bis zu drei Mal würfeln, um eine Figur vom Startfeld auf das Pfeilfeld zu ziehen.

Der Würfel bestimmt, wie weit ihr eure Figuren bei jedem Spielzug ziehen dürft: Immer bis zum nächsten Feld der Farbe, die der Würfel zeigt. Habt ihr mehrere Figuren auf der Laufbahn, könnt ihr euch aussuchen, mit welcher Figur ihr ziehen möchtet.

Weiterhin gilt noch Folgendes:

- Eure eigenen und die Figuren der anderen Spieler dürft ihr jederzeit überspringen.
- Endet euer Zug auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Figur steht, wird diese hinausgeworfen und zurück auf ihr Startfeld gesetzt.
- Eigene Figuren können nicht hinausgeworfen werden.
- Wenn ihr mit der entsprechenden Farbe das Feld vor euren Zielfeldern erreicht habt (Zieleinlauf-Feld), dürft ihr eure Spielfigur sofort auf das letzte freie der drei Zielfelder ziehen.
- Über das Zieleinlauf-Feld dürft ihr nicht hinausziehen. Das heißt, ihr umrundet die Laufbahn nur einmal.
- Könnt ihr euren Würfelwurf mit keiner eurer Figuren ausführen, verfällt er, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Spielende

Wer als Erster seine drei Spielfiguren ins Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

® Mensch ärgere Dich nicht,
registered trademark,
Schmidt Spiele GmbH

Art.-Nr. 40534

