

**REISE**



# Mensch

*ärgerere Dich nicht*<sup>®</sup>



# REISE

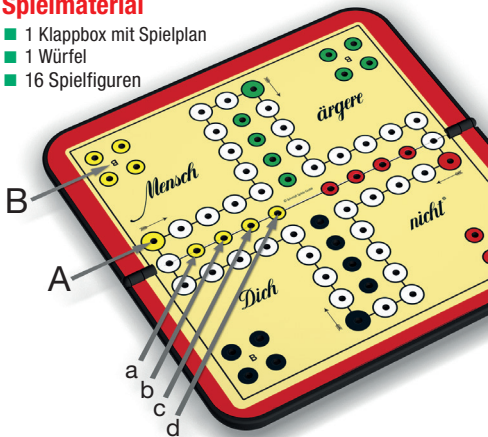


# Mensch ärgere Dich nicht®

Das beliebte Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

## Spielmaterial

- 1 Klappbox mit Spielplan
- 1 Würfel
- 16 Spielfiguren



## 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. Er stellt 1 seiner Figuren auf das Feld A seiner Farbe, die übrigen 3 Spielfiguren werden auf die gleichfarbigen B-Felder gesetzt. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

## Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt 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.

## **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.

Wer eine „6“ würfelt und keine Spielfigur 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“ seine letzte Spielfigur 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. Spielfiguren können im Ziel übersprungen werden. Fremde Zielfelder darf man nicht betreten. In die 4 Zielfelder kann man nur mit einem passenden Wurf hineinziehen.

## **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.

## **Spielvarianten**

„Mensch ärgere Dich nicht“<sup>®</sup> 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.

### 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. (Beispiel: Eine Spielfigur steht bereits auf Feld c im Ziel, die anderen drei warten auf den B-Feldern. Der Spieler darf nicht dreimal würfeln, weil die Figur auf Feld c noch mit einer „1“ vorrücken könnte).

### Schlagzwang:

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

### Überspringen im Ziel verboten:

Auf den Zielfeldern dürfen keine Spielfiguren übersprungen werden. Die letzte Figur, die „nach Hause kommt“, kann nur auf Feld a ins Ziel einrücken.

### Rückwärtsschlagen:

Wenn eine Zahl gewürfelt wird, mit der man eine gegnerische Spielfigur schlagen könnte, die hinter der eigenen Spielfigur steht, darf man auch ausnahmsweise rückwärtsgehen. Dabei darf aber nicht auf oder über das eigene A-Feld gezogen werden.

### **Barrieren:**

Als Ausnahme zur Grundregel dürfen zwei Spielfiguren einer Farbe auf einem Feld stehen. Sobald eine zweite Spielfigur auf ein Feld gezogen wird, auf dem bereits eine gleichfarbige Spielfigur steht, entsteht eine Barriere, die den Weg versperrt.

Diese beiden Figuren bilden eine Barriere, die von keiner anderen Spielfigur übersprungen oder geschlagen werden kann. Diese Barriere gilt auch für den Spieler, der sie aufgebaut hat.

### **Weniger als 4 Spieler:**

Da das Spiel am unterhaltsamsten ist, wenn mit allen Farben gespielt wird, sollten auch beim 2- und 3-Personenspiel alle 4 Farben ins Spiel gebracht werden. Wenn nur 2 Personen spielen, erhält jeder 2 einander gegenüberliegende Farben (ein Spieler erhält also gelb und rot, der andere grün und schwarz). Jede Farbe wird für sich gespielt. Wenn 3 Personen spielen, ist die vierte Farbe neutral: Wer an der Reihe ist, kann entweder seine eigenen oder eine neutrale Spielfigur bewegen. Die neutrale Farbe ist dann zunächst nur zum Schlagen im Spiel. Wer alle eigenen Spielfiguren im Ziel hat, gewinnt aber erst dann, wenn auch die vier neutralen Figuren auf ihren Zielfeldern stehen. Haben bereits mehrere Spieler alle ihre Spielfiguren im Ziel, so gewinnt derjenige, der die letzte neutrale Figur ins Ziel bringt.

## Wussten Sie's schon?

- Der Unterwasser-„Mensch ärgere Dich nicht“-Rekord liegt bei 36 Stunden.
- Das größte „Mensch ärgere Dich nicht“-Spiel misst 6 x 6 Meter.
- Der Rekord im „Mensch ärgere Dich nicht“-Dauerspielen liegt bei 121 Stunden.



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

® Mensch ärgere Dich nicht,  
MäDn, registered trademarks,  
Schmidt Spiele GmbH

