



Mensch

ärgere Dich nicht[®]
mal anders



ROLL & PLAY

D Spielanleitung





Mensch

ärgere Dich nicht
mal anders

Für den kleinen Ärger unterwegs!

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Würfelturm
- 4 Würfel
- 16 Spielfiguren (4 pro Farbe)

Spielbeschreibung

Die Spieler laufen mit ihren eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von ihrem Startfeld über die Laufstrecke ins Ziel. Dabei versuchen sie, ihre Mitspieler zu ärgern und deren Spielfiguren, so oft es geht, rauszuwerfen, damit diese wieder von vorn anfangen müssen. Die weißen Felder und die 4 farbigen Startfelder in den Ecken stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den farbigen Feldern mit dem



Buchstaben A beginnen die Spielfiguren der jeweiligen Farbe ihren Weg. Die Felder a, b, c und d in der Mitte stellen das Ziel jeder Farbe dar.

Wer seine 4 Spielfiguren als erster „nach Hause“ gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe, die zu Beginn neben dem Spielplan auf ihren Einsatz warten. Der Würfelturm und die 4 Würfel werden bereitgelegt.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, **würfelt immer mit 4 Würfeln** und bildet dann aus jeweils **2 Würfeln ein Set**. Grundsätzlich **muss ein Spieler immer mindestens 1 Spielfigur ziehen**, es sei denn ein Spielzug ist nicht möglich (z.B. keine Spielfigur auf der Laufbahn). Sofern sich aus den Würfeln eine Zugmöglichkeit bilden lässt, müssen die Würfel so kombiniert werden, dass mit mindestens einem Würfelset gezogen werden kann. Es ist jedoch erlaubt das zweite Würfelset ungenutzt verfallen zu lassen.

Der Spieler darf seine Spielfiguren in beliebiger Reihenfolge ziehen. Die Würfelsets dürfen auf zwei verschiedene Figuren aufgeteilt oder beide von einer Spielfigur gezogen werden. Wenn der Spieler beide Sets mit einer Figur läuft, so ist es ihm überlassen, in welcher Reihenfolge er die Laufpunkte setzt. Eigene und fremde Spielfiguren können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt.

Achtung: Ein Würfelergebnis aus 2 Einsen darf auch dazu benutzt werden, um eine Figur genau 1 Feld zu ziehen. Der Spieler kann sich aussuchen, ob er mit den beiden Einsen eine Figur 1 oder 2 Felder weit ziehen möchte!



Wie starten die Spielfiguren?

Ergibt das Würfelergebnis aus **genau 2 Würfeln eine `6`**, darf der Spieler damit eine seiner Spielfiguren – die noch neben dem Spielfeld stehen – auf sein Startfeld (A) setzen. Gegnerische Spielfiguren, die sich auf diesem Startfeld befinden, werden rausgeworfen. Solange sein Startfeld durch eine eigene Spielfigur besetzt ist, kann der Spieler keine weitere Spielfigur ins Spiel bringen.

Befinden sich keine eigenen Spielfiguren mehr auf der Laufstrecke **und** die Spielfiguren auf den eigenen Zielfeldern können dort **nicht weiter vorrücken**, darf der Spieler bis zu 3x würfeln, um mit einem Würfel-Set eine `6` zu erreichen und so eine neue Spielfigur auf sein Startfeld zu bringen.

Beispiel:

Spieler Rot schafft es in seinem 3. Wurf mit einem Würfelset (2 + 4) eine 6 zu bilden und kann damit eine Figur auf sein Startfeld stellen.



Mit dem anderen Set (5 + 6) zieht er anschließend sofort 11 Felder weiter.

Wäre die 2 eine 3 gewesen, hätte er nicht herauskommen können, da der 6er Würfel nicht einzeln gezogen werden kann.



Wie wirft man Spielfiguren der Mitspieler raus?

Wer mit dem letzten Punkt eines Würfelsets auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, wirft diese Figur raus und setzt seine eigene auf den frei gewordenen Platz. Es herrscht aber kein Zwang zum Rauswerfen. Sofern ein Spieler also nicht rauswerfen möchte, kann er auch eine andere seiner Figuren ziehen. Rausgeworfene Figuren kommen wieder neben den Spielplan. Eigene Figuren können nicht rausgeworfen werden, der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur 1 Figur stehen darf.

Rausgeworfen wird nur am Ende eines Würfelsets – die Würfelaußen eines Sets werden **nie** einzeln sondern immer als Summe gesetzt.

Beispiel:



Spieler Rot zieht zunächst 5 Felder (durch das Würfelset aus 3 + 2). Da sich auf dem 5. Feld eine grüne Spielfigur befindet, wird diese rausgeworfen. Anschließend geht er mit derselben Figur noch die 7 Punkte des zweiten Sets.

Wie betritt man die Zielfelder?

Wer mit einer Spielfigur die gesamte Laufbahn vollständig durchlaufen hat, kann mit ihr auf die Zielfelder seiner Farbe ziehen. Zielfelder gelten als ganz normale Felder, so dass auch sie beim Vorrücken einzeln mitgezählt werden und Spielfiguren im Ziel **übersprungen werden können**. Fremde Zielfelder dürfen nie betreten werden.

Es kann auch vorkommen, dass eine Spielfigur eine zusätzliche Runde laufen muss.

Sollte ein Spieler z. B. mit den Würfelsets seine Figuren nur auf besetzte Felder oder am Ziel vorbeiziehen ziehen können, so muss er in dem Fall, da er ja mindestens ein Set setzen muss, an seinem Ziel vorbeiziehen. Natürlich ist es auch möglich freiwillig eine zusätzliche Runde zu laufen, um z. B. eine gegnerische Spielfigur, die kurz vor dem Ziel ist, noch rauszuwerfen.

Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen können dann noch die nächsten Plätze ausspielen, eine Revanche fordern oder in die Tischkante beißen...

Wir wünschen Euch & Ihnen viel Spaß mit diesem Spiel.

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

® Mensch ärgere Dich nicht,
registered trademark





Mensch
ärgerere Dich nicht®

Das
Original!



DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE DIE HUNDE



**DER GENIALE
SPIELEHIT!**



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der DOG Spielregeln.

EN BEISSEN UNDE!



DOG

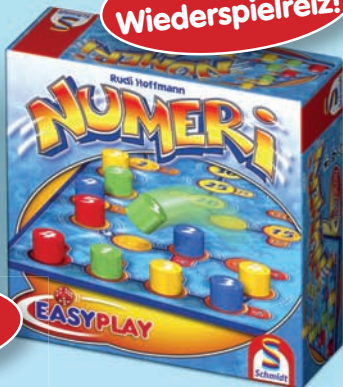


Wenig Regeln – Viel Spaß!

Intelligente
Spiele für
Zwischendurch!



Hoher
Wiederspielreiz!



Achtung
Suchtgefahr!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.

Qwirkle

Der neue Hit aus den USA!



Weitere Spiele aus der Serie

