

## Mensch ärgere Dich nicht – Spielanleitung

---



*für 4 Spieler ab 6 Jahren*

### **Spielmaterial**

1 Spielplan  
1 Würfel  
16 Figuren (4 pro Farbe)

### **Spielbeschreibung**

In diesem 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 beginnen die Spielsteine der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder. Auf den Feldern (bunte Vierergruppen in den Ecken) warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die Felder (das farbige Kreuz in der Mitte des Spielbretts) stellen das Ziel jeder Farbe dar. Wer seine vier Spielsteine als erster „nach Hause“ gebracht hat, gewinnt das Spiel.

### **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 Feldern stehen. Der neue Stein wird dann auf das Startfeld 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, wird sie geschlagen. Wer eine 6 würfelt und keinen Stein mehr auf den Feldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.



## Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl 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 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 Felder (farbig Vierergruppe) ihrer Farbe gestellt.

So lange noch weitere Steine auf den Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem Startfeld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat. Die Steine, die auf den farbigen Feldern in der Ecke stehen, können nur mit einer 6 ins Spiel gebracht und damit auf das Anfangsfeld gesetzt werden.