

„mensch ärgere dich nicht“



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 vorne anfangen müssen. Die weißen Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den Spielfeldern mit den Symbolen beginnen die Spielfiguren ihren Weg. Die Felder mit den Symbolen, welche innerhalb der Laufbahn liegen, stellen das Ziel der Figuren mit denselben Symbolen dar. Wer seine 4 Spielsteine als erster in sein Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren mit demselben Symbol. Die Spieler stellen eine der eigenen Figuren auf das Startfeld. Die restlichen drei Spielfiguren warten in ihrem Haus auf den Einsatz. 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 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 wieder in das Haus mit dem Symbol der Figur 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 im Haus 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 Spielfiguren, die im Haus stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das Anfangsfeld gesetzt werden. 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 im Haus stehen. Die neue Figur wird dann auf das Startfeld 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, wird sie geschlagen. Wer eine „6“ würfelt und keine Spielfigur mehr im eigenen Haus 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. Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seines Symbols vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Spielfiguren können im Ziel übersprungen werden. Fremde Zielfelder darf man nicht betreten. In die 4 Zielfelder kann man nur mit einem passenden Wurf hineinziehen. 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

Dreimal würfeln: Wer keine Spielfiguren auf der Laufbahn hat, weil alle Figuren geschlagen wurden und im Haus 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.

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, ins Haus 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.

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 Startfeld 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 Zeichen (ein Spieler erhält also Herz und Kreis, der andere Dreieck und Viereck). Jedes Zeichen wird für sich gespielt.

Wenn 3 Personen spielen, ist das vierte Zeichen neutral: Wer an der Reihe ist, kann entweder seine eigenen oder eine neutrale Spielfigur bewegen. Das neutrale Zeichen 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.