



# Mensch

## ärgere Dich nicht®

Das beliebte Würfelspiel  
für 2–4 Personen ab 6 Jahren

### Spielmaterial

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

### Spielziel

Bei Mensch ärgere Dich nicht® gilt es, die eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über die Laufbahn ins Ziel zu bringen. Gleichzeitig versuchen alle, die Spielfiguren der Mitspielenden 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 (= A-Felder) 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 alle eigenen 4 Spielfiguren zuerst ins Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung

Jede Person erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. Jeweils eine davon wird auf das A-Feld der eigenen Farbe gestellt, die übrigen 3 Spielfiguren werden auf die gleichfarbigen B-Felder gestellt. Wer am jüngsten ist, beginnt das Spiel. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

## **Spielablauf**

Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt die eigene 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 weitergezogen wird.

Wer mit dem letzten Punkt der Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt die eigene Figur auf den freigewordenen Platz. Es herrscht kein Schlagzwang. Geschlagene Figuren werden auf die B-Felder ihrer Farbe gestellt. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Es muss dann mit einer anderen Spielfigur gezogen werden, 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 gewürfelten „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das A-Feld gesetzt werden.

## **Besonderheiten der Würfelzahl „6“**

Wer eine „6“ würfelt, hat nach dem Zug einen weiteren Wurf frei. Wird dabei wieder eine „6“ erzielt, darf nach dem Ziehen erneut gewürfelt werden. Bei einer „6“ muss eine neue Figur ins Spiel gebracht werden, solange noch Spielfiguren auf den eigenen B-Feldern stehen. Die neue Figur wird dann auf das A-Feld 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 A-Feld, wird sie geschlagen.

Wer eine „6“ würfelt und keine Spielfigur mehr auf den B-Feldern hat, darf mit einer der eigenen Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln. Können die 6 Felder nicht gezogen werden, entfällt das erneute 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 dürfen nicht betreten werden. In die 4 Zielfelder kann nur mit einem passenden Wurf hineingezogen werden. Wurde kein passender Wurf gewürfelt, muss mit einer anderen eigenen Spielfigur gezogen werden. Ist das nicht möglich, bleiben die Figuren stehen und die nächste Person ist an der Reihe.

## Ende des Spiels

Wer zuerst alle eigenen Spielfiguren auf den eigenen Zielfeldern hat, gewinnt das Spiel. Die anderen können weiter um die nächsten Plätze spielen.

## Spielvarianten

Mensch ärgere Dich nicht® wird gerne mit zusätzlichen Regeln gespielt. Diese können nach Belieben (eine, mehrere oder alle) ins Spiel eingebaut werden.

### 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. In dem Fall darf nicht dreimal gewürfelt werden, 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 eine Person 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 die Person selbst für eine davon entscheiden. Die anderen Figuren sind dann für diesen Spielzug vom Schlagzwang befreit.

### 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 eine gegnerische Spielfigur geschlagen werden könnte, die hinter der eigenen Spielfigur steht, darf auch ausnahmsweise rückwärtsgegangen werden. 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 die Person, die sie aufgebaut hat.

### Weniger als 4 Personen:

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 (eine Person erhält also gelb und rot, die 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 die 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 Personen alle ihre Spielfiguren im Ziel, so gewinnt, wer die letzte neutrale Figur ins Ziel bringt.

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

© Mensch ärgere Dich nicht, MäDn,  
registered trademarks Schmidt Spiele

[www.SchmidtSpiele.de](http://www.SchmidtSpiele.de)

[www.SchmidtSpiele-Shop.de](http://www.SchmidtSpiele-Shop.de)

[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)

Änderungen vorbehalten

