



Mensch ärgere Dich nicht®

Das Kartenspiel

Ein „Lass Dich nicht ärgern“-Kartenspiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling für 2-4 Personen ab 8 Jahren.

50 Zahlenkarten von 1-40 (je 2x 1-10 und je 1x 11-40)
130 Würfelkarten (je 22x 1-4 und je 21x 5-6)



Zahlenkarte = Figur
Würfelkarte = Würfel

Spielziel

Mensch ärgere Dich nicht® kennen alle: Ihr versucht schnellstmöglich eure Spielfiguren ins Ziel zu bringen. Bei diesem Kartenspiel ist es ganz ähnlich, nur werden hier die Spielfiguren auf dem Weg ins Ziel durch Zahlenreihen symbolisiert. Durch das Ausspielen von Würfelkarten (im nachfolgenden Text nur noch Würfel genannt) sammeln alle Zahlenkarten (im nachfolgenden Text nur noch Figuren genannt) und bilden mit ihnen eigene, aufsteigende Zahlenreihen. Dabei können Figuren von den Mitspielenden geklaut werden. Hat jemand mit einer Figurenreihe die 40 erreicht, gibt es dafür Siegpunkte. Gewonnen hat, wer – je nach Anzahl der Mitspielenden – eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten hat.

Spielvorbereitung



Die Figuren werden in aufsteigender Zahlenfolge offen in die Tischmitte gelegt. Entsprechend den Farbhintergründen werden 4 Reihen à 10 Karten wie abgebildet ausgelegt. Die **Hintergrundfarben** dienen der leichteren Sortierung und haben ansonsten **keine weitere Bedeutung**. Im Spiel zu zweit kommen die doppelten Karten (1-10) aus dem Spiel, zu dritt oder viert werden die Felder 1-10 doppelt belegt (die beiden identischen Karten liegen übereinander).

Die Würfelkarten werden gut gemischt und alle erhalten 2 Würfel verdeckt auf die Hand. Die restlichen Würfel werden als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt.

Spielablauf

Wer am jüngsten ist, beginnt das Spiel. Bist du am Zug, legst du einen Würfel auf den Ablagestapel, nimmst dir die dem Wert entsprechende Figur und legst diese offen vor dir ab. Du „bewegst“ sozusagen deine Figur entsprechend viele Felder weit vor. Anschließend ziehst du auf 2 Würfel nach, so dass du wieder 2 Würfel auf der Hand hast. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sollte der Nachzugstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt.

Zahlenreihen bilden

Mit der ersten Figur bildest du den Anfang deiner **Zahlenreihe**. Beim Start einer Reihe (bei 0) dürfen **ausnahmsweise auch beide Würfel gleichzeitig eingesetzt** werden (im weiteren Verlauf der Reihe darf immer nur 1 Würfel eingesetzt werden). In diesem Fall gilt die Summe beider Würfel als Zahl für die erste Figur der Reihe.

Beispiel: Marie beginnt ihre Reihe, indem sie eine 2 und eine 6 zusammen ausspielt. Sie nimmt sich die 8er-Figur aus der Tischmitte und legt sie als erste Karte der Reihe vor sich ab.



In späteren Runden erweiterst du deine Figurenreihen, indem du **1 Würfel** ausspielt und dessen Wert **zur letzten Figur in der Reihe addierst**. Du nimmst dir dann die entsprechende neue Figur, die der Summe entspricht, und legst sie rechts neben den bereits liegenden Figuren ab. Anschließend füllst du deine Hand wieder auf 2 Würfel auf.



Beispiel: In der nächsten Runde spielt Marie eine 4 aus und nimmt sich die 12er-Figur (8 aus Vorrunde + 4 = 12). In der darauf folgenden Runde spielt sie eine 3 aus und nimmt sich die Figur 15. So bildet sie mit der Start-Figur 8 und den beiden Figuren 12 und 15 eine Reihe.

Du kannst auch weitere Figurenreihen vor dir eröffnen. Du darfst aber **maximal nur 3 Reihen** gleichzeitig besitzen (unabhängig davon, wie viele du schon beendet hast). Um eine deiner Reihen zu erweitern, darfst du **immer nur 1 Würfel** ausspielen.

Figuren bei anderen klauen

Sollte eine Figur nicht mehr in der Tischmitte vorhanden sein, kannst du die entsprechende Figur bei jemand anderem klauen. Dabei ist es **egal, ob sich die Figur am Ende, mitten in oder am Anfang einer Reihe** befindet. Wird die Figur mitten aus einer Reihe genommen, schiebst du die Figuren der Reihe zusammen und schließt die entstandene Lücke. Befindet sich die gesuchte Figur bei zwei Personen (kann nur auf die Werte 1-10 zutreffen), kannst du dir aussuchen, bei wem du dir die Figur nimmst. Wenn sich die gesuchte Figur in deiner Reihe befindet, musst du dir diese auch von dort nehmen.



Beispiel: Lukas Reihe endet bei der Figur 9. Er spielt eine 3 aus. Da die Figur 12 nicht in der Tischmitte liegt, nimmt er sich die 12 von Marie und legt sie an seine Reihe an.

So gibt es Punkte

Solange eine Reihe noch nicht beendet wurde, können Figuren aus der Reihe geklaut werden. Um die Reihe zu beenden und sich die Punkte zu sichern, muss die Reihe mit der 40 exakt abgeschlossen werden. Dazu muss der Würfel genau passen. Sollten beide Würfeln nicht passen, muss eine andere Reihe erweitert, oder eine neue Reihe gestartet werden. Würfelaugen verfallen zu lassen ist nicht erlaubt.

Erst wenn eine Reihe mit der Figur 40 abgeschlossen wird (die Figur erreicht das Ziel), erhältst du **für diese Reihe** Punkte. **Jede Figur** aus dieser Reihe zählt **1 Punkt**. Zusätzlich zählt **jeder Stern** auf den Figuren **je 1 Punkt**. Die Figur 39 bringt so z.B. 4 Punkte: 1 für die Karte plus 3 Punkte für die Sterne. Die erzielten Punkte werden auf einem Blatt notiert.

Anschließend werden die Figuren dieser Reihe wieder zurück in die Tischmitte gelegt. Alle anderen Reihen sind davon nicht betroffen. Auch wenn du schon Reihen abgeschlossen und gewertet hast, darfst du weiterhin bis zu 3 Figurenreihen besitzen



Beispiel: Maries Figur steht auf der 38. Sie spielt eine 2 aus, nimmt sich die 40 und beendet damit ihre Reihe. Ihr wurden zwischenzeitlich einige Figuren geklaut. Ansonsten wären die Sprünge von 8 auf 15 und von 20 auf 28 auch nicht möglich. Für die Anzahl Figuren ihrer Reihe erhält sie 7 Punkte und für die abgebildeten Sterne 4 Punkte. Es werden für sie 11 Punkte notiert. Anschließend sortiert sie die Figuren wieder in die Tischmitte.

Tipp: Wenn du nicht den passenden Würfel hast, um eine Reihe zu beenden, hilft es vielleicht, eine neue Figurenreihe mit 2 Würfeln zu beginnen. Danach kannst du gleich 2 neue Würfeln nachziehen und erhöhst so deine Chance, für die andere Reihe evtl. einen passenden Würfel zu ziehen.

Spielende

Du gewinnst und beendest das Spiel sofort, wenn du

30 Punkte im Spiel zu viert bzw.
35 Punkte im Spiel zu dritt bzw.
40 Punkte im Spiel zu zweit

erreicht oder übertroffen hast.



Autoren und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Testspielen und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

