

Spielregel

Mensch

ärgere Dich nicht[®]

An dem sehr beliebten Gesellschaftsspiel können sich 2 – 4 Personen beteiligen.

Zum Spiel gehören 1 Würfel, 16 Figuren in 4 Farben und ein Spielplan.

Jeder Spieler erhält **4** Figuren einer Farbe und setzt drei davon auf die gleichfarbigen Eckkreise „**B**“, die vierte Figur dagegen ins Spiel auf den Anfangskreis „**A**“ seiner Farbe.

Da das Spiel interessanter ist, wenn alle auf dem benützten Spielplan vorgesehenen Farben mitspielen, so übernimmt, im Falle weniger als 4 Personen an dem Spiel beteiligt sind, einer oder mehrere Spieler 2 Farben.

Dem Spiel liegt folgender Gedanke zu Grunde: Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit ihren sämtlichen vier Figuren vom Anfangskreis „**A**“ ihrer Farbe ausgehend, in der Pfeilrichtung das **äußere** Kreuz unter Berücksichtigung der nachstehenden Spielregel zu umziehen, und in die Endkreise ihrer Farbe **a, b, c, d** einzurücken. Wer zuerst seine vier Figuren in diese Endkreise **a, b, c, d** einbringt, erhält den ersten Preis. Die übrigen spielen weiter, bis auch sie, einer nach dem andern, das Ziel erreicht haben. Es werden, wie bei allen Gesellschaftsspielen, Geldpreise festgesetzt. Es ist besonders darauf zu achten, die Figuren seiner Gegner hinauszuerwerfen (durch Besetzen des gleichen Kreises), damit man freien Weg bekommt. Andererseits muß man sehen, den feindlichen Figuren des Nachmannes auszuweichen. Insbesondere ist es von größter Wichtigkeit, die feindlichen Figuren dann zu schlagen, wenn sie dicht vor dem Ziel angelangt sind, weil sie dann nochmals von Anfang an den Weg machen müssen.

Die Spielregel ist wie folgt:

1. Jeder Spieler hat einen Wurf, wer die meisten Augen würfelt, beginnt das Spiel und setzt seine im Anfangskreis „**A**“ befindliche Figur um so viele Kreise in der Richtung des Pfeiles vorwärts, als Augen gefallen waren, hierauf würfeln und setzen die übrigen Mitspielenden der Reihen nach.

2. Die Hauptrolle spielt die Zahl „**6**“. So oft ein Spieler eine „**6**“ würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder geworfenen „**6**“ muß der Betreffende solange er eine Figur auf „**B**“ stehen hat, eine derselben aus dem Eckkreis „**B**“ ins Spiel auf den Anfangskreis „**A**“ setzen, befindet sich dort eine weitere Figur seiner Farbe, so muß er mit derselben 6 Kreise weiterziehen, selbst wenn er auch eine eigene Figur dadurch hinausschlägt. Würfelt er dann eine andere Zahl als „**6**“, so kann er beliebig mit einer seiner Figuren im Spiele weiterziehen. Würfelt ein Spieler eine „**6**“ und hat keine Figur mehr im Eckkreis „**B**“ stehen, so darf er nach Belieben mit einer im Spiel befindlichen Figur 6 Kreise weiterziehen und nochmals würfeln.
3. Trifft eine Figur auf einen besetzten Kreis, so muß die dort befindliche Figur in ihren Eckkreis „**B**“ zurück und diese Figur darf erst ins Spiel gesetzt werden, wenn der Geschlagene eine „**6**“ würfelt.
4. Über die im Wege stehenden feindlichen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungenen Kreise werden mitgezählt.
5. Hat eine Figur das äußere Kreuz vollständig umzogen, so rückt dieselbe auf die Kreise **a, b, c, d** ihrer Farbe ein und ist in Sicherheit. Wer zuerst seine vier Figuren einbringt, erhält den ersten Preis. Die übrigen Spieler spie-

len dann in gleicher Weise um die weiteren Preise fort. In die Endkreise **a, b, c, d** kann nur dann eingerückt werden, wenn die entsprechende Zahl der freien Kreise gewürfelt wird, wird dagegen eine größere Zahl gewürfelt, als noch Kreise vorhanden sind, und der betreffende Spieler hat keine anderen Figuren mehr im Spiel, mit welchen er ziehen kann, so muß er solange warten, bis er die passende Zahl würfelt. Hat z. B. ein Spieler drei seiner Figuren **a, b** und **d** stehen und seine vierte Figur steht auf dem letzten Kreis vor „**a**“, so muß er, um mit derselben auf „**c**“ einrücken zu können, 3 würfeln. Würfelt er dagegen z. B. eine 1, so muß er mit seiner Figur, die auf „**b**“ steht, auf „**c**“ weiterrücken, würfelt er dann bei der nächsten Runde eine 2, so kann er mit seiner Figur, die im letzten Kreis vor „**a**“ steht, auf „**b**“ einrücken.