



Mensch
ärgere Dich nicht®

Das Knobelspiel

SPIEL - ANLEITUNG

Ein Spiel für 2-6 Mitspieler/innen
mit bärenstarken Nerven ab 7 Jahre.

◆ **Zu diesem Spiel gehören:**

- 30 Buchstaben-Würfel
(5 X 6 Farben) mit den
Würfelflächen a,b,c,d,e,e
- 1 sechseckiges Spielbrett,
- diese Spiel-Anleitung



**Schmidt
Spiele**

◆ Worum es geht bei diesem Spiel

DAS ZIEL

Das berühmte „Mensch ärgere Dich nicht“ mal ganz anders - als Knobelspiel mit Würfeln. Jeder, der mitspielt, versucht durch Würfeln der richtigen Buchstaben so schnell wie möglich seine Buchstabenreihe voll zu bekommen.

◆ Auf die Plätze, gleich geht's los!

DIE VORBEREITUNG

Das Spielbrett liegt schon auf dem Tisch? Gut, dann darf jetzt jeder seine Lieblings-Würfelfarbe wählen und bekommt seine 5 Würfel für das Knobelspiel.

Mit einem beliebigen einzelnen Würfel aus dem Spiel wird ausgeknobelt, wer anfangen darf. Wer den „höchsten“ Buchstaben gewürfelt hat, beginnt das Spiel. Haben 2 oder mehr Spieler den gleichen hohen Buchstaben, zum Beispiel beide ein 'e', müssen sie nochmal um die Wette

würfeln, bis einer als Startspieler übrig bleibt.

Nun hat man sich warm gespielt, und es kann richtig losgehen.

◆ Und so verläuft das Spiel:

Der Startspieler würfelt einmal die 5 Würfel seiner Farbe, einfach aus der Hand.

Zeigen die Würfel ein 'a' und vielleicht zusätzlich darauf folgende Buchstaben in direkter Reihe (b,c ...)? Dann darf er diese Würfel „nach Hause bringen“, das heisst, auf dem Spielbrett ablegen. Bei jedem Wurf dürfen jedoch nur maximal 3 Würfel auf das Brett gelegt werden. D.h. beim Wurf a,b,c,d,e dürfen nur die Würfel, die a,b,c zeigen, abgelegt werden.

Hat er zum Beispiel a,b,d,e,e gewürfelt, stellt er die Würfelreihe a,b auf dem Brett ab. Die anderen 3 Würfel spielt der Spieler in der nächsten Runde wieder, in der er dann versuchen

wird, ein 'c' oder c,d oder im Idealfall c,d,e zu würfeln, um die Reihe seiner Farbe auf dem Brett weiter zu vervollständigen.

◆ Jetzt wird's ein bisschen ärgerlich

MÖGLICHE STÖRMANÖVER

Jeder darf versuchen, seine Gegner spielerisch dazu zu zwingen, wieder Buchstaben aus ihren angefangenen Reihen zu entfernen - damit man selbst bessere Gewinn-Chancen bekommt und das Spiel richtig spannend wird.

Und das geht so:

Man kann bei anderen Spielern „mitmischen“, indem man statt eigener Würfel zum Teil freie gegnerische Würfel nimmt (wenn man an der Reihe ist). Als „Notbremse“, wenn andere sonst vielleicht zu schnell fertig werden könnten und/oder weil's mit Köpfchen ganz einfach mehr Freude macht. Ohne Risiko kein Gewinn!

Als Beispiel:

Ein Spieler hat die Farbe Gelb und noch 2 seiner Würfel im Spiel. Angenommen, er ist am Zug, und GRÜN braucht nur noch das 'e', um seine Reihe voll zu machen. Dann wird es allerhöchste Zeit, zu stören.

Statt mit 2 gelben Würfeln zu spielen, kann er beispielsweise einen gelben und einen grünen Würfel nehmen.

GELB hat 'a' und 'b' bereits „zu Hause“, GRÜN hat schon a,b,c,d. GELB würfelt ein gelbes 'c' und ein grünes 'c'. Prima! Das gelbe 'c' kann er an das 'b' in seiner Reihe anlegen. GRÜN muss, weil Spieler GELB ein grünes 'c' gewürfelt hat, aus seiner Reihe ab (einschließlich) 'c' seine Würfel wieder entfernen (also hier: c,d). Für GRÜN gilt weiterhin (auch wenn's schwer fällt): Ärgern verboten. Es ist ja nur ein Spiel. Natürlich kann man auch Würfel verschiedener Farben zum Stören bei mehreren Mitspielern in seinem Wurf verwenden. Ein eigener Würfel muß aber immer benutzt werden.

◆ **Das Ende der Spielrunde und des Spiels**

Wer als Erster die Buchstabenreihe in seiner Farbe fertig hat, ruft schnell: „Mensch, ärgere dich nicht!“ und hat die Spielrunde beziehungsweise Partie gewonnen.

Damit jeder alle Chancen zu siegen hat, sollte ein Spiel aus so vielen Spielrunden bestehen, wie Mitspieler teilnehmen. Die Mitspieler sollten auch aufschreiben, wievielter Sieger jeder in den einzelnen Partien war. Diese Platzierungen werden am Ende des Spiels für jeden zusammengezählt. Wer dabei die kleinste

Gesamtzahl erreicht, hat das ganze Spiel gewonnen ... und hatte sicher kaum Grund, sich zu ärgern.

Wir wünschen viel Vergnügen bei diesem Spiel!

© 1998,

Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359
Berlin, Germany

® 1955,

Mensch ärgere Dich nicht,
registered trademark,
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH,
12359 Berlin, Germany
Game mechanism under Licence from
Seven Towns Ltd.