



Mensch ärgere Dich nicht®

Das Kartenspiel

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

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



Zahlenkarte = Figur
Würfelnkarte = Würfel

Spielziel

„Mensch ärgere Dich nicht“ kennt jeder: Die Spieler versuchen schnellstmöglich ihre 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 Würfeln (im nachfolgenden Text nur noch Würfel genannt) sammelt jeder Spieler Zahlenkarten (im nachfolgenden Text nur noch Figuren genannt) und bildet mit ihnen eigene, aufsteigende Zahlenreihen. Dabei können Figuren von den Mitspielern geklaut werden. Hat ein Spieler mit einer Figurenreihe die 40 erreicht, bekommt er für diese Reihe Siegpunkte. Gewonnen hat, wer – je nach Spielerzahl – 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**. Bei 2 Spielern kommen die doppelten Karten (1-10) aus dem Spiel, bei 3 oder 4 Spielern werden die Felder 1-10 doppelt belegt (die beiden identischen Karten liegen übereinander).

Die Würfelnkarten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält 2 Würfeln verdeckt auf die Hand. Die restlichen Würfeln werden als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler wird Startspieler. Er legt einen Würfel auf den Ablagestapel, nimmt sich die dem Wert entsprechende Figur und legt diese offen vor sich ab. Er „bewegt“ sozusagen seine Figur entsprechend viele Felder weit vor. Anschließend zieht er auf 2 Würfeln nach, so dass er wieder **2 Würfeln auf der Hand** hat. Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

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

Zahlenreihen bilden

Mit der ersten Figur bildet jeder Spieler den Anfang seiner **Zahlenreihe**. Beim Start einer Reihe (bei 0), dürfen **ausnahmsweise auch beide Würfeln gleichzeitig eingesetzt** werden (im weiteren Verlauf der Reihe darf immer nur 1 Würfel eingesetzt werden). In diesem Fall gilt die Summe beider Würfeln 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 erweitert ein Spieler seine Figurenreihen, indem er **1 Würfel** ausspielt und dessen Wert **zur letzten Figur in der Reihe addiert**. Er nimmt sich dann die entsprechende neue Figur, die der Summe entspricht, und legt sie rechts neben den bereits liegenden Figuren ab. Anschließend füllt er seine Hand wieder auf 2 Würfeln 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.

Ein Spieler kann auch weitere Figurenreihen vor sich eröffnen. Jeder Spieler darf aber **maximal nur 3 Reihen** gleichzeitig besitzen (unabhängig davon, wie viele er schon beendet hat). Um eine seiner Reihen zu erweitern, darf er **immer nur 1 Würfel** ausspielen.

Figuren bei Mitspielern klauen

Sollte eine Figur nicht mehr in der Tischmitte vorhanden sein, kann der Spieler die entsprechende Figur bei einem Mitspieler 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, schiebt der Spieler die Figuren seiner Reihe zusammen und schließt die entstandene Lücke. Befindet sich die gesuchte Figur bei zwei Mitspielern (kann nur auf die Werte 1-10 zutreffen), kann der aktive Spieler aussuchen, bei wem er sich die Figur nimmt. Wenn sich die gesuchte Figur in einer eigenen Reihe befindet, muss der Spieler 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 Würfel 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), erhält der Spieler **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 für den Spieler 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 ein Spieler schon Reihen abgeschlossen und gewertet hat, darf er 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 ein Spieler nicht den passenden Würfel hat, um eine Reihe zu beenden, hilft es vielleicht, eine neue Figurenreihe mit 2 Würfeln zu beginnen. Danach kann er gleich 2 neue Würfel nachziehen und erhöht so seine Chance, für die andere Reihe evtl. einen passenden Würfel zu ziehen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler

30 Punkte (bei 4 Spielern) bzw.
35 Punkte (bei 3 Spielern) bzw.
40 Punkte (bei 2 Spielern)

erreicht oder übertroffen hat. Dieser Spieler gewinnt.

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

© Mensch ärgere Dich nicht,
registered trademark Schmidt Spiele



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

