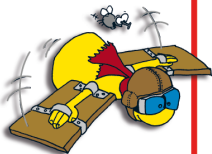




Mensch
ärger dich nicht[®]



...NOCH MEHR ÄRGERN

KARTENERWEITERUNG



SPIELMATERIAL

55 Karten

SPIELZIEL

Das Spielziel ist identisch mit den bekannten „Mensch ärgere Dich nicht“[®]-Regeln. Allerdings wirbeln die Aktionskarten oftmals das Spielgeschehen mächtig durcheinander. So können sich unerwartet zusätzliche Möglichkeiten ergeben, die Spielfiguren schneller ins Ziel zu ziehen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. Eine Figur stellt er auf das Feld A seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die gleichfarbigen B-Felder gesetzt. Die Karten werden gemischt und als verdeckter Zugstapel bereitgelegt. Zu Spielbeginn besitzt kein Spieler Karten.



SPIELBLAUF

Die Grundregeln von „Mensch ärgere Dich nicht“® bleiben gleich. Mit den Erweiterungskarten hat nun jeder Spieler in seinem Zug die Wahl, entweder eine Karte zu spielen oder zu würfeln. **Achtung!** Es kann immer nur eine der beiden Aktionen ausgeführt werden, **entweder würfeln oder eine Karte ausspielen**.

Die Würfelpunkte eines Würfelwurfes müssen immer vollständig mit einer eigenen Figur gezogen werden. Gleiches gilt auch, wenn eine Figur durch eine Karte bewegt wird. Auch dabei müssen die Bewegungspunkte komplett gezogen werden. Es ist generell nicht erlaubt, eine Karte auszuspielen, die nicht vollständig durchführbar ist. Erlaubt eine Karte mehreren Spielern ihre Spielfiguren zu ziehen, so wird immer (beginnend beim Kartenauspieler) im Uhrzeigersinn reihum verfahren.

Nachdem ein Spieler gewürfelt und seine Figur gezogen hat, darf er sich die **oberste Karte vom Nachzugstapel** nehmen. Sollte er dies vergessen, darf er die Karte nicht nachträglich ziehen! Ein Spieler erhält eben-



falls keine Karte, wenn er außerhalb eines Zuges, oder durch eine Karte veranlasst, würfeln muss.

Es gibt ein **Handkartenlimit** von **5 Karten**. Wenn ein Spieler bereits 5 Karten auf der Hand hat, darf er keine weitere Karte mehr ziehen, es sei denn, dass eine ausgespielte Karte dies ausdrücklich erlaubt. Durch Kartenaktionen kann es also durchaus dazu kommen, dass ein Spieler mehr als 5 Karten auf der Hand hat. Dieser Spieler darf nach einem Würfelwurf erst dann wieder eine Karte nachziehen, wenn er weniger als 5 Handkarten besitzt.

Sind alle Karten aufgebraucht, werden sie gemischt und als Nachzugstapel wieder bereit gelegt.

Achtung! Anders als beim klassischen „Mensch ärgere Dich nicht“® dürfen auch **mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld** stehen. Dadurch ist es möglich, in einem Zug mehrere Figuren zu schlagen. Der aktive Spieler entscheidet, ob er sich zu den Figuren auf dem Spielfeld hinzu stellen oder diese schlagen möchte. Will ein Spieler eine Figur hinauswerfen, muss er alle Figuren, die sich auf dem betreffenden Feld befinden, schlagen. Einzelne Spielfiguren zu verschonen, ist nicht möglich.



Auch Spielfiguren, die durch eine Karte bewegt werden, dürfen andere Figuren schlagen, wenn dies im Kartentext („friedlich“) nicht untersagt ist.

Manche Karten ermöglichen es, rückwärts zu ziehen. Beim Rückwärtsziehen darf niemals ins Ziel hinein gezogen werden.

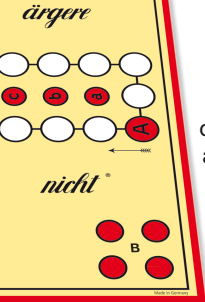


Kann ein Spieler nach dem Würfeln mit seiner Spielfigur nicht ziehen (durch Kartenaktionen oder weil er sonst am Ziel vorbeiziehen müsste), so kann er aber trotzdem eine Karte vom Nachzugstapel nachziehen.

Kartenerklärungen:



Wenn sich auf einer Karte ein durchgestrichenes „Denkste!“- oder „Ätsch!“-Symbol befindet, bedeutet das, dass gegen diese Karte keine „Denkste!“- oder „Ätsch!“-Karte gespielt werden kann.



B Auf einigen Karten befindet sich unten links in der Ecke ein B. Das bedeutet, dass die Aktion dieser Karte auch auf Figuren auf B-Feldern angewendet werden kann.

~~B~~ Ein durchgestrichenes B bedeutet dann entsprechend, dass die Aktion dieser Karte nicht auf Spielfiguren, die sich noch auf B-Feldern befinden, angewendet werden darf.

JEDERZEIT!

Eine JEDERZEIT-Karte kann ein Spieler jederzeit (auch wenn er nicht an der Reihe ist) ausspielen. Nach Durchführung der Kartenaktion geht es in derselben Zugreihenfolge wie vor dem Ausspielen der JEDERZEIT-Karte weiter. Es ist möglich, mehrere JEDERZEIT-Karten hintereinander auszuspielen.

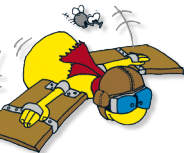
Eine JEDERZEIT-Karte, die als Reaktion auf eine andere Karte gespielt wird, um diese z.B. zu neutralisieren, muss unmittelbar nach Bekanntgabe der anderen Kartenaktion gespielt werden. Sind bereits Teile der Kartenaktion



durchgeführt (z.B. Figuren bewegt), darf sie nicht mehr gespielt werden.

SOFORT!

Zieht ein Spieler eine SOFORT-Karte, **muss** er die **Aktion dieser Karte sofort ausführen**. Sie betreffen (fast immer) alle Spieler und **keine Spielkarte kann ihre Wirkung aufheben**. Für eine gezogene SOFORT-Karte erhält der Spieler keinen Ersatz.



SPIELENDE

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen können weiter um die nächsten Plätze spielen.

Bei Unklarheiten oder Streitfragen, mögen sich die Spieler untereinander einigen.

Spielautor: Frank Stark (nach einer Idee von Harald Bilz)

Grafik: Frank Stark

Redaktion: Thorsten Gimmler

Lizenz: Heidelberger Spieleverlag



Noch mehr Ärger gefällig?



Jede Mensch ärgere Dich nicht® Kartenerweiterung ist mit dem jeweils andersfarbigen Set beliebig kombinierbar!

® Mensch ärgere Dich nicht,
registered trademark,
Schmidt Spiele GmbH

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

