

Der neue Klassiker



Mauerhüpfen



Ein Spiel zum (nicht) Ärgern von Norbert Tauscher für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

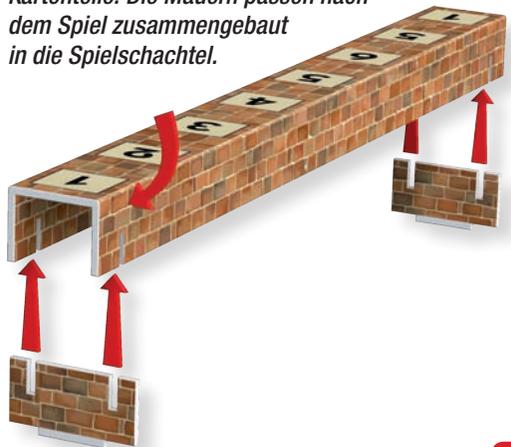
- 1 Spielplan
- 5 Mauern
- 2 Würfel
- 16 Spielfiguren (4 pro Farbe)

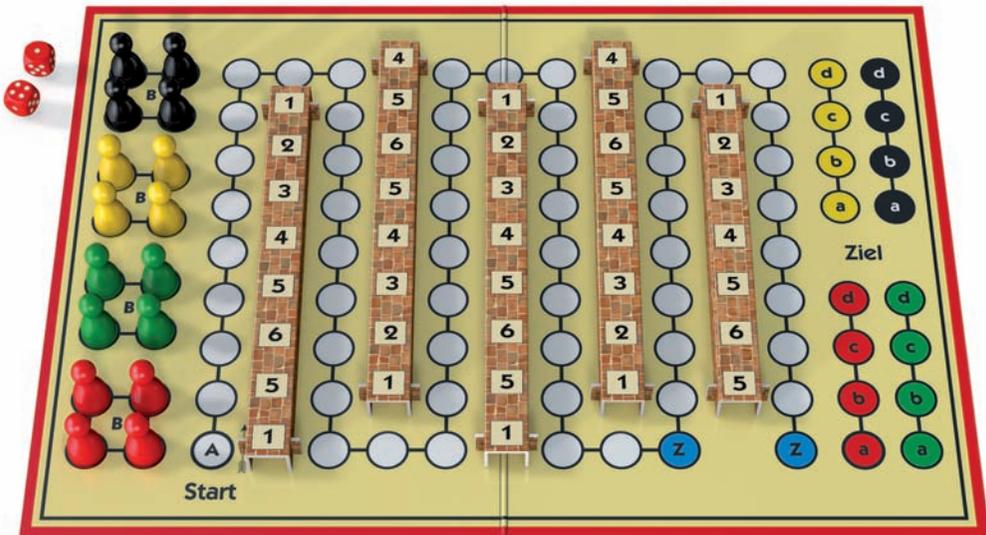
Spielziel

Die Spieler bewegen ihre Spielfiguren so schnell wie möglich über die Laufstrecke ins Ziel. Gleichzeitig versucht jeder, seine Mitspieler zu ärgern, indem er durch Mauersprünge den eigenen Weg abkürzt und die Figuren der Mitspieler so oft es geht schlägt, damit diese wieder beim Start anfangen müssen.

Wer als Erster seine vier Spielfiguren vom Start zum Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel werden die Mauerteile entsprechend der Abbildung vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst und ineinander gesteckt. Zu jeder Mauer gehören drei Kartonteile. Die Mauern passen nach dem Spiel zusammengebaut in die Spielschachtel.





Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. Diese stellt er auf den farblich passenden Startbereich (mit „B“ gekennzeichnet). Die Mauern werden entsprechend der Abbildung in die vorgesehenen Aussparungen im Spielplan gestellt.

Spielablauf

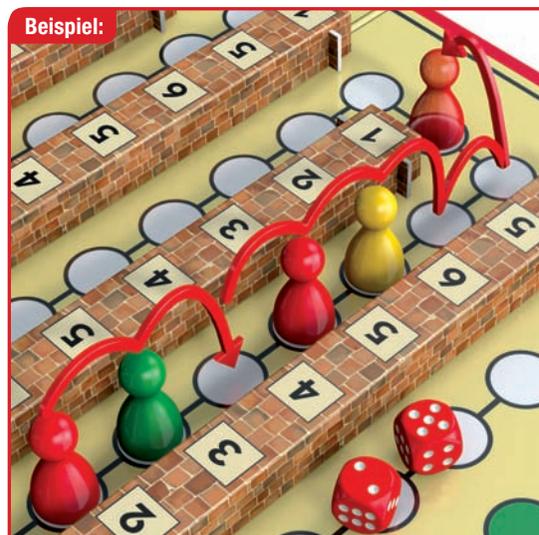
Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Spielfiguren können mit jedem Würfelwurf starten. Es wird zum Start keine 6 benötigt. Gestartet wird auf dem Startfeld „A“.

Das Startfeld muss immer mitgezählt werden!

Der Spieler, der an der Reihe ist, **würfelt immer mit beiden Würfeln**. Beide Würfel müssen anschließend **für dieselbe Spielfigur** eingesetzt werden.

Der Spieler zieht seine Spielfigur entsprechend den Würfelergebnissen, wobei die **Zugrichtung** auf der Laufstrecke **frei gewählt** werden kann. Eine Figur kann also vorwärts oder rückwärts gezogen werden. Allerdings muss die Augenzahl **eines** Würfels komplett ausgeführt werden, bevor die Laufrichtung für das Ergebnis des zweiten Würfels geändert werden kann.

Eigene und fremde Spielfiguren können beim Ziehen übersprungen werden, wobei die besetzten Felder mitgezählt werden. Wer mehrere Spielfiguren auf der Laufstrecke stehen hat, kann sich aussuchen, mit welcher Figur er zieht.



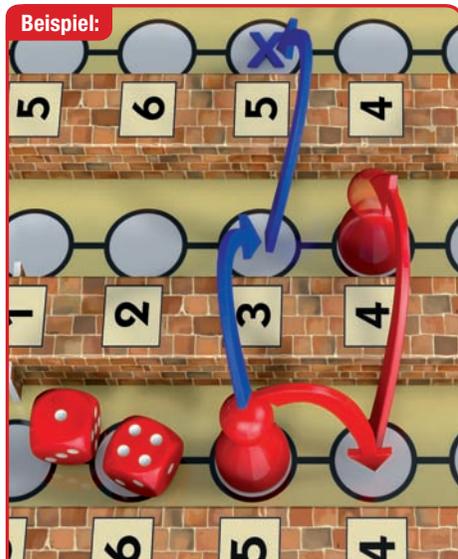
Beispiel:

Rot hat 2 und 5 gewürfelt. Die Spielfigur zieht erst 2 und dann 5 Felder weiter. Die besetzten Felder werden mitgezählt. Den Würfelwurf auf die beiden roten Figuren aufzuteilen, ist nicht möglich.

Die Spielfeldstrecke wird von fünf Mauern unterteilt. Auf vielen Spielfeldern stehen die Figuren der Spieler direkt neben Mauerstücken, die mit einem Zahlenwert von 1 bis 6 gekennzeichnet sind. Der Spieler kann hier mit einem Mauersprung seine Wegstrecke **abkürzen**.

Ein **Mauersprung** ist möglich, wenn der Spieler mit einer seiner Spielfiguren an einem Mauerteilstück steht, dessen Zahlenwert mit der Augenzahl einer der beiden Würfel übereinstimmt und noch nicht genutzt wurde. Dabei ist es egal, ob die Figur schon direkt neben einer passenden Mauerzahl steht oder ob die Figur erst nach dem Zug des ersten Würfels neben einer zum zweiten Würfel passenden Mauerzahl zum Stehen kommt.

Passt die Mauerzahl, so darf die Mauer an dieser Stelle übersprungen und die Spielfigur auf der anderen Seite der Mauer auf das angrenzende Feld gesetzt werden. Es ist auch möglich, direkt hintereinander mit zwei Würfeln über zwei Mauern zu springen.



Beispiel:

Rot hat 1 und 4 gewürfelt. Zuerst zieht die Spielfigur mit der 1 ein Feld vor und springt dann mit der 4 über die Mauer. Hätte Rot 3 und 5 gewürfelt, hätte die Figur über zwei Mauern springen können und Feld „X“ erreicht (blau).

Hinauswerfen

Auf jedem Feld der Laufstrecke kann nur eine Spielfigur stehen. Landet ein Spieler auf einem Feld, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt er diese Figur und setzt seine eigene Spielfigur auf den Platz. Es herrscht aber **kein Schlagzwang**. Geschlagene Spielfiguren werden auf die B-Felder ihrer Farbe gestellt. Eigene Spielfiguren können nicht geschlagen werden. Der Spieler muss in diesem Fall mit einer anderen Figur ziehen.

Wird eine Spielfigur mit **beiden** Würfelwerten in **eine Zugrichtung** gezogen, kann eine gegnerische Spielfigur nur auf dem zuletzt erreichten Feld geschlagen werden! Eine gegnerische Spielfigur auf dem Feld, die nach dem Ziehen der ersten Würfelzahl erreicht wird, wird übersprungen und nicht geschlagen.



Beispiel:

Rot hat 3 und 3 gewürfelt. Die Figur wird um 6 Felder vorwärts gezogen. Die gelbe Figur, die nach 3 Schritten erreicht wird, bleibt stehen und wird nicht geschlagen, dafür aber die grüne Figur am Ende des Spielzuges.

Wird beim Ziehen der Spielfigur mit dem ersten der beiden Würfelwerte ein besetztes Feld erreicht und anschließend die **Zugrichtung geändert** oder ein **Mauersprung durchgeführt**, wird die **Spielfigur** auf der „Zwischenstation“

hinausgeworfen. Dadurch ist es möglich, in einem Zug bis zu zwei Spielfiguren hinauszuworfen.

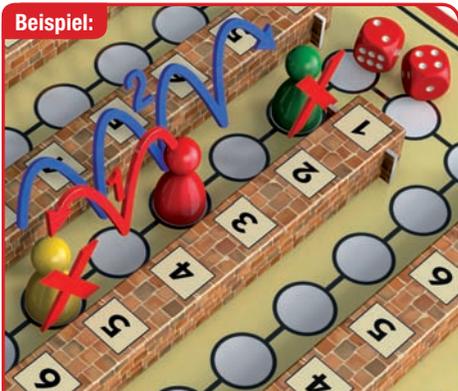
Beispiel:



Rot hat 2 und 5 gewürfelt. Zuerst zieht die Spielfigur mit der 2 zwei Felder vor und springt dann mit der 5 über die Mauer. Da Rot auf dem Feld der gelben Figur die Richtung wechselt, wird die gelbe Figur geschlagen. Anschließend schlägt Rot auch noch die schwarze Figur am Ende des Spielzuges.

! Immer daran denken: Die Figur kann vorwärts und rückwärts gezogen werden!

Beispiel:



Rot hat 2 und 4 gewürfelt. Zuerst zieht die Spielfigur 2 Felder nach links (1). Dann läuft sie 3 Felder nach rechts (2). Da Rot auf dem Feld der gelben Figur die Richtung wechselt, wird die gelbe Figur geschlagen. Anschließend schlägt Rot auch noch die grüne Figur am Ende des Spielzuges.

Zieleinlauf und Spielende

Sobald die Spielfigur eines Spielers ihren Spielzug (nachdem die Figur mit beiden Würfeln bewegt wurde) auf einem der beiden **Zielfelder „Z“** beendet, darf der Spieler die Figur in seinen Zielbereich (a-b-c-d) setzen. Die Spielfiguren werden nach dem Erreichen des Zielfeldes in den jeweiligen Zielbereich, beginnend bei „d“, gestellt. Es ist nicht möglich, mit nur einem Würfel auf das Zielfeld zu ziehen und den zweiten Würfel verfallen zu lassen.

Beispiel:



Rot hat 2 und 3 gewürfelt. Zuerst zieht die Spielfigur 2 Felder nach links (1). Dann läuft sie 3 Felder nach rechts (2). Da Rot am Ende des Zuges auf dem Zielfeld „Z“ steht, wird die Figur auf eines der Felder im Zielbereich (a bis d) gesetzt.

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesemern.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

© Mensch ärgere Dich nicht,
registered trademark
Schmidt Spiele
www.schmidtspiele.de

