



Mensch ärgere Dich nicht®



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
Art-Nr.: 40523

© Mensch ärgere dich nicht, registered trademark

© Disney
Visit the Disney website at
www.disneyprincess.com

Änderungen vorbehalten
Sous réserve de modifications
Con riserva di modifiche





Mensch ärgere Dich nicht

Der beliebte Würfelspielklassiker für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren mit den bekannten Disney Prinzessinnen.

Inhalt

1 Spielplan
1 Würfel
16 Spielfiguren: 4 x Cinderella, 4 x Arielle, 4 x Rapunzel, 4 x Dornröschen

Spielbeschreibung

Wer schafft es als Erster bei diesem spannenden Wettrennen, seine Spielfiguren vom Startfeld aus über die Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln?

Bis die eigenen Figuren jedoch im Ziel sind, versucht man, die anderen Mitspieler zu ärgern und deren Figuren so oft es geht, zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Die weißen Felder des Spielplans stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen.

Auf den farbigen Spielfeldern mit dem Buchstaben A beginnen die Spielfiguren der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder. Auf den B-Feldern warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die Felder a,b,c und d stellen das Ziel der jeweiligen Figuren dar.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die vier Figuren seiner Lieblingsprinzessin. Eine Figur stellt er auf das Feld A seiner Farbe, die übrigen werden auf die entsprechenden B-Felder gesetzt.

Jeder Spieler würfelt ein Mal. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.



Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt.

Wer mehrere Spielfiguren auf der Laufbahn hat, kann sich aussuchen, mit welcher Figur er weiterzieht.

Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und stellt seine eigene Figur auf dieses Feld. Es herrscht aber kein Schlagzwang.

Geschlagene Figuren werden auf die entsprechenden B-Felder zurückgestellt. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur eine Spielfigur stehen darf.

So lange noch weitere Figuren auf den B-Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem A-Feld stehenbleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat.

Die Figuren, die auf den B-Feldern stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und auf das Anfangsfeld A gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, darf nach seinem Zug noch einmal würfeln.

Würfelt man eine „6“, muss man eine neue Figur ins Spiel bringen, solange noch Spielfiguren auf den eigenen B-Feldern stehen. Die neue Spielfigur wird dann auf das Feld A der eigenen Farbe gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss diese Figur erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Spielfigur auf dem Feld A, wird sie geschlagen und muss zurück auf ihr eigenes B-Feld.

Wer eine „6“ würfelt und keinen Stein mehr auf den B-Feldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.

Betreten der Zielfelder

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig umrundet hat, zieht mit ihr auf die eigenen Zielfelder. Wie die anderen Felder werden auch die Zielfelder einzeln gezählt. Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer „1“ nur auf das Feld a mit einer „2“ nur auf das Feld b usw. Spielfiguren können allerdings auch hier übersprungen werden.

Fremde Zielfelder darf man nicht betreten.

Ende des Spiels

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