

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT XXL

Mitspieler:

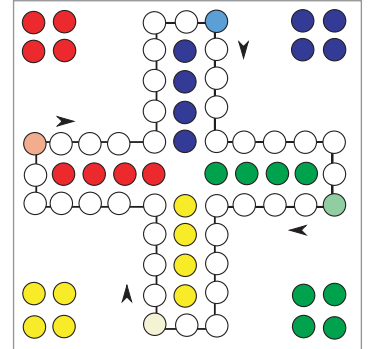
8-16

Spieldauer:

30-90 Minuten

Material:

- 1 Schaumgummiwürfel
- 36 weiße Blätter A4
- 4 x 5 Blätter A4 in unterschiedlichen Farben
- Irgendwas zum Kennzeichnen der Mannschaften (z.B. die farbigen Laibchen aus den Wettkampfkoffern)



Vorbereitung:

Erstelle aus den A4-Blättern ein provisorisches Spielfeld nach dem Original-Aufbau (siehe oben). Die „Häuschen“ (Startfelder) können weggelassen werden.

Spielregeln:

Es gelten die normalen „Mensch ärgere dich nicht“-Regeln:

Wer eine Sechs würfelt, muss eine eigene Spielfigur aus der Startposition heraus auf sein Startfeld stellen; danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Hat er jedoch keine Figur mehr in der Startposition, so steht es ihm frei, die erwürfelten sechs Felder mit einer Figur seiner Wahl vorzurücken. Auch dann darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen.

Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück auf ihre Startposition.

Eigene Figuren können nicht geschlagen werden: Ist das Zielfeld bereits mit einer eigenen Figur besetzt, darf der Zug weder ausgeführt noch neu gewürfelt werden, sondern es ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren im Umlauf, kann er frei entscheiden, mit welcher er ziehen möchte. Ein Würfelwurf darf allerdings nicht auf mehrere Figuren aufgeteilt werden.

Wenn man mit seiner letzten Figur vor seinem Haus steht und eine sechs würfelt, kann man nicht fahren und somit gilt der Zug als beendet.

Hat ein Spieler überhaupt keine Figur auf dem Spielfeld (was bei Spielbeginn alle Spieler betrifft), so hat er in jeder Runde drei Versuche, die nötige Sechs zu würfeln, um eine Figur ins Spiel zu bringen.

Zusatz-Regel:

die „Figuren“ dürfen nur dann ins Ziel fahren, wenn mind. 3 der 4 Spieler pro Mannschaft auf dem Feld bzw. im Spiel sind.

Variante:

Variante mit „Schlagzwang“: Wer mit einer gewürfelten Zahl eine gegnerische Figur schlagen kann, muss dies tun („Schlagzwang“). Übersieht er das und zieht eine andere eigene Figur, dürfen die Gegner eine Figur des Spielers „rauswerfen“, d. h. zurück in die Startposition stellen. Der „Schlagzwang“ kommt nicht zur Anwendung, wenn das Startfeld freigemacht werden muss.