

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt man den Ablagestapel mit den zur Seite gelegten Jokern gut durch, und macht daraus den neuen Nachziehstapel. Die oberste Karte dient wieder als erste Karte des Ablagestapels.

◆ **Wer die erste Reihe fertig hat, gewinnt.**

Wer es als Erster schafft, eine seiner Farbreihen mit einer '6' komplett zu machen, ruft „Mensch, ärgere dich nicht!“ und ist erster Sieger.

Wenn alle Lust haben (und 3 oder 4 Mitspieler da sind),

kann die Partie noch fortgesetzt werden, bis die weitere Sieger-Reihenfolge feststeht.

Wir wünschen recht viel Spaß bei diesem Spiel!

© 1998,

Schmidt-Spiel + Freizeit GmbH,
12359 Berlin, Germany

© 1955,

Mensch ärgere Dich nicht,
registered trade mark,
Schmidt-Spiel + Freizeit GmbH,
12359 Berlin, Germany
Game mechanism under licence
from Seven Towns Ltd.



Das Kartenspiel

SPIEL - ANLEITUNG

Ein Spiel für 2-4
pffiffige Mitspieler/innen ab 7 Jahre,
die nicht so schnell aus der
Ruhe zu bringen sind.

◆ **Was gehört zu diesem Spiel?**

Inhalt

- 56 Spielkarten in 4 Farben (Karten mit 1-5 Würfelaugen sind doppelt, Karten mit 6 Würfelaugen je einfach enthalten [d.h. 11 Karten X 4 Farben = 44 Karten]; 2 Joker je Farbe [X 4 Farben = 8 Joker] und insgesamt 4 Super-Joker)

◆ **Wie man dieses Spiel gewinnt**

Das Ziel

Es geht darum, mit Würfelaugen-Karten komplette Farbreihen von 1-6 zu schaffen.

WICHTIG: Spielen 2 Spieler, dürfen sie alle 4 Farben auf den Spieltisch als Reihen auslegen. Bei 3 Mitspielern dürfen 3, bei 4 Mitspielern nur 2 Farben als Reihen angesammelt werden. Welche das sind, ergibt sich im Spiel.

- diese Spiel-Anleitung



T.Nr. 282927

Richtig spannend wird's am Ende einer Reihe: Wer zuerst in einer seiner ausgelegten Farbreihen die '6' anlegen kann, ist erster Sieger.

◆ Die Vorbereitung - kinderleicht

Alle Karten werden gut gemischt und reihum verteilt an die Mitspieler ausgeben. Jeder erhält 6 Karten, die er keinen anderen Spieler sehen lässt. Die restlichen Karten werden - ebenfalls verdeckt - als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte kommt aufgedeckt daneben auf den Spieltisch - als Ablagestapel.

◆ Jetzt kann das Spiel beginnen.

Man knobelt den Mitspieler aus, der anfangen darf. Wer am Zug ist, **kann** in einer ersten Aktion bis zu zwei Karten auslegen. Das kann er a) bei sich selbst tun (siehe „Wie kann man seine eigene Farbreihe „bauen“?“ und „Blockaden-Befreiungs-Schlag“) b) bei einem Mitspieler tun (siehe „So kann man gegnerische Farbreihen blockieren“)

oder bei sich eine Karte und bei einem Mitspieler eine andere auslegen.

Nach dem Ausspielen muß er seine Hand wieder auf sechs Karten entweder vom Nachzieh- oder vom Ablagestapel auffüllen. In der zweiten Aktion **muß** der Spieler eine Karte vom Ablage- oder Nachziehstapel nachziehen und eine beliebige Karte aus der Hand danach auf den Ablagestapel abspielen. Dann ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

◆ Wie kann man seine eigene Farbreihe „bauen“?

Eigene Farbreihen können der Reihe nach, d.h. mit der 1 beginnend aufgebaut werden. Die passende Karte wird einfach aus der Hand vor sich selbst ausgespielt. Z.B. Iris hat eine grüne 1 und 2 auslegen. Auf der Hand hat sie die schwarzen 1, 3 und 6, die rote 4 und die grüne 3 und 5. Sie spielt die schwarze 1 und die grüne 3 aus und zieht sich zwei Karten nach. Vor ihr liegen jetzt die schwarze Farbreihe mit der 1 und die grüne mit 1, 2 und 3.

◆ So kann man gegnerische Farbreihen blockieren

Das geht mit einer Würfel-Augen-Karte, die von der Zahl her passt, jedoch die falsche Farbe hat - aber nur für jeweils 1 Zahl von 1-5 pro Farbreihe. 2 Zahlen dürfen nie gleichzeitig in einer Reihe blockiert werden und grundsätzlich nie die '6'. Beispiel: Mit einer grünen '4', an eine gelbe 1,2,3 angelegt, wird also erst einmal die gelbe '4' blockiert.

◆ Blockaden-Befreiungs-Schlag

Wird eine Farbreihe blockiert, ist es, sobald ihr Besitzer die richtigen Karten hat, Zeit für den großen Befreiungs-Schlag. Man braucht dafür die Originalkarte, für die die Blockierungskarte liegt, in der richtigen Farbe und eine zweite irgendeiner Farbe mit der gleichen Würfel-Augen-Zahl. Die Blockierungskarte und die zur Originalkarte gespielte Zusatzkarte legt man in dieser Reihenfolge

auf den Ablagestapel. Die gelbe Beispielfreihe mit der grünen Blockierungs-Vier kann also durch 2 andere Vieren (die gelbe und irgendeine andere) befreit werden. Und dann wird hoffentlich die Reihe ganz schnell fertig.

◆ Was Joker dürfen und was nicht

Mit Farb-Jokern darf man Würfel-Augen-Karten in der gleichen Farbe ersetzen. Der Super-Joker darf für jede Würfel-Augen-Karte (außer der '6') in jeder Farbreihe gespielt werden. Aber **ACHTUNG!** Es dürfen nie mehr Joker als Würfel-Augen-Karten in einer Reihe liegen. Ein Farb-Joker kann eine Farbreihe blockieren, ein Super-Joker darf das aber nicht. Farb- und Super-Joker können beim Blockaden-Befreiungs-Schlag für jede der beiden benötigten Karten eingesetzt werden. Jeder Joker, der auf den Ablagestapel kommt, wird aus dem Spiel genommen, bis der Stapel neu gemischt wird. Dann werden alle abgelegten Joker wieder mit eingemischt.

¹⁾ Das sind die Karten ohne Würfel-Augen, mit einem kleinen Farbwürfel in der Karten-Ecke.
²⁾ Die haben keine Würfel-Augen und in den Karten-Ecken Würfel in allen 4 Farben.