

Riesen Mensch Ärgere Dich Nicht

Spielanleitung

Inhalt des Spiels:

24 Spielfiguren

1 Würfel

1 Spielmatte

Spielanleitung einlaminiert

Anzahl Spieler bis 4 Personen

Alter: ab 3 Jahren

Ziel:

Jede Person bekommt vier Spielfiguren einer Farbe.

Du darfst deine Steine immer um so viele Felder nach vorne setzen,
wie du gewürfelt hast.

Schließlich solltest du als Erste(r) mit allen vier Spielfiguren
in deinem Haus ankommen.

Spielaufbau:

Die Spielmatte möglichst auf einen gerade härteren Boden ausbreiten.

Je nachdem wie viele Spieler mitspielen, werden unterschiedlich viele Spielsteine verteilt.

Übrig gebliebene Steine werden zur Seite gelegt.

Spielfiguren auf jeweilige Farbe im „Parkhaus“ stellen.

Spielablauf:

Die Spieler lassen den Würfel entscheiden, wer mit dem Spiel beginnt.

Das ist derjenige, der die höchste Zahl gewürfelt hat.

Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort.

Du darfst drei Mal Würfeln, wenn kein Spielstein auf dem Spielfeld steht.

Mit einer Sechs kannst du einen Stein auf Start setzen.

Anschließend darfst du noch einmal würfeln, um deinen Spielstein wieder zu bewegen.

Eine gewürfelte Sechs berechtigt dich zum Weiterspielen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Dabei ist es egal, ob dir mit einem anderen Stein ein geschickterer Schritt gelingen würde.

Wenn du eine Sechs gewürfelt hast, darfst du es gleich noch einmal versuchen
und deinen Stein setzen, um die Position Start nicht zu blockieren.

Befinden sich alle deine Spielsteine auf dem Feld,
kannst du mit einem beliebigen Stein fortfahren.

Triffst du mit deinem Spielstein auf eine andere Figur, dann bleibst du auf dem Feld
stehen und der Gegner muss seine Figur zurück auf Start setzen.

Das gilt nicht für deine eigenen Spielsteine, du kannst immer frei wählen,
mit welchem Stein du spielst.

Wenn du in irgendeiner Spielphase keinen Spielstein auf dem Spielfeld hast, dann kannst
du versuchen drei Mal zu würfeln, um mit einer Sechs in das Spielgeschehen
einzugreifen.

Ergibt sich eine Spielsituation, dass du einen anderen Spieler schlagen kannst, dann hat

der Spielzug Vorrang.

Ansonsten dürfen die anderen Spieler einen Stein von dir zurückstellen.

Um in das Haus zu kommen, musst du passend werfen,
da ein Überspringen nicht erlaubt ist.

Immer wenn du an der Reihe bist und eine Sechs würfelst,
musst du einen Spielstein auf Start setzen.

Mit dem nachfolgenden Wurf bewegst ihn auf dem Spielfeld nach vorne.

Trifft deine Spielfigur auf einen anderen Spielstein,
dann muss der Stein des anderen Spielers
wieder zum Anfang zurückgestellt werden.

Wenn sich alle deine Steine auf dem Spielfeld befinden und
du eine Sechs würfelst, dann ist es dir überlassen, mit welcher Figur du spielst.

Du darfst noch einmal würfeln und einen Stein setzen.

Falls du dich in einer Situation befindest und bei dir wie zu Beginn des Spiels
keine Figuren auf dem Spielfeld stehen, bist du gezwungen eine Sechs zu würfeln,
ansonsten musst du abwarten, bis du wieder an der Reihe bist.

Du bewegst deine Steine immer um so viel Felder voran,
wie dir der Würfel vorgibt.

Du musst versuchen, deine Spielsteine in das Ziel zu bringen.

Erst in dem Haus sind die Steine sicher. Falls du mit einem Spielstein vor dem Haus
wartest, darfst du nur mit dem passenden Wurf vorrücken.

Wenn alle vier Spielsteine in dem Haus stehen, dann ist das Spiel für dich beendet und du
hast gewonnen.

Die anderen spielen allerdings noch so lange weiter, bis alle Spielsteine im Ziel stehen.

Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der als erstes alle Steine aufgebraucht hat.

