



Mensch
ärger dich nicht®

Das 3-Dreh Spiel

S P I E L - A N L E I T U N G

Ein Spiel für 3-6 Spieler ab 8 Jahren,
Spieldauer: 45-90 Min.

Zu diesem Spiel gehören:

- 60 Spielfiguren,
je 10 Stück in 6 Farben
- 1 Pyramide mit 5 Ebenen
- 1 Würfel
- diese Spielanleitung



Worum es geht bei diesem Spiel

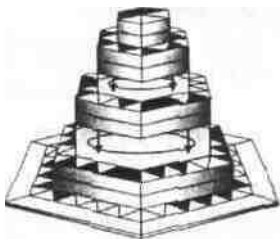
DAS ZIEL

Das berühmte „Mensch ärgere Dich nicht“ in der dritten Dimension: Man kann immer dann eine eigene Figur vom Gipfel der Pyramide nach Hause bringen und vor sein Startfeld stellen, wenn auf allen anderen Ebenen auch mindestens eine eigene Figur steht. Bei 3 oder 4 Spielern ist das Ziel 4 Figuren nach Hause zu bringen. Bei 5 und 6 Spielern sind es nur 3 Figuren.

Auf die Plätze, gleich geht's los!

SPIELVORBEREITUNG

Die Pyramide wird aus den fünf Ebenen zusammengebaut



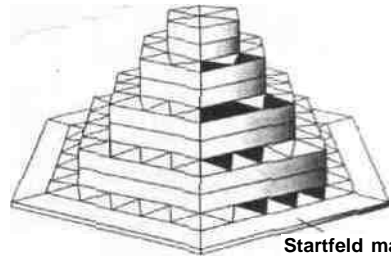
Jeder Spieler bekommt die Spielsteine seiner Farbe und stellt sie auf das eigene Startfeld. Dabei sollten die Spieler vor Ihrem eigenen Startfeld sitzen.

Und so geht's:

Bei drei Spielern wird jede zweite Farbe benutzt. Zu viert spielt man mit den Farben schwarz, blau, grün und lila. Zu fünft bleibt eine Farbe frei und zu sechst ist jede Farbe belegt.

DIE GRUNDREGEL

Die eigenen Figuren dürfen nur auf der eigenen Seite der Pyramide bewegt werden.



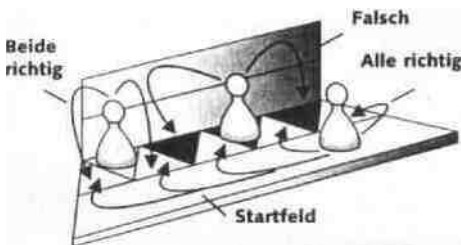
Startfeld markiert die eigene Seite

AKTIONEN

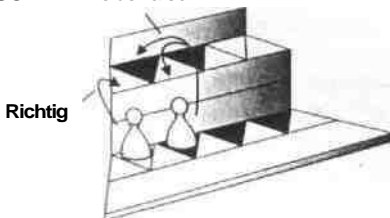
Wer am Zug ist, würfelt einmal. Er kann seine Würfelpunkte beliebig auf folgende Aktionen aufteilen:

1. Eine Figur von einem Feld auf ein angrenzendes Feld in der gleichen Ebene versetzen. Die Farbe der Felder spielt keine Rolle. Die Seite der Pyramide darf nicht verlassen werden. Der erste Zug kann vom Startfeld auf ein beliebiges Feld der untersten Ebene erfolgen, allerdings nicht über die Spitzen

eines Dreiecks. Spielfiguren können nicht wieder auf das Startfeld gezogen werden. Die Felder grenzen nur an den Dreiecksseiten, nicht aber an den Spitzen aneinander. D.h. man darf nicht über die Dreiecksspitzen die Felder wechseln.



2. Eine Figur von einem Feld auf ein angrenzendes, gleichfarbiges Feld der nächst höheren Ebene versetzen. Dabei darf man nicht über die Spitzen eines Dreiecks die Ebene wechseln. Beide falsch



3. Die Pyramide einmal in eine beliebige Richtung drehen. Das Drehen einer unteren Ebene zieht auch das Verdrehen der darüberliegenden Ebenen nach sich.

Diese drei Aktionen können in einem Zug sooft gemacht werden, wie Würfelpunkte dafür zur Verfügung stehen.

EIN BEISPIEL

Eine 5 könnte folgendermaßen aufgeteilt werden: 1 Punkt wird genutzt um eine eigene Figur, um ein Feld auf einer Ebene zu versetzen. 1 Punkt braucht man, um sie dann auf ein gleichfarbiges Feld auf der nächsthöheren Ebene zu platzieren. 3 Punkte werden genutzt, um eine Ebene dreimal zu drehen und dadurch eine Fremde Figur in den eigenen Bereich zu bringen.

Jetzt wird's ein bisschen ärgerlich

Man kann Figuren der Mitspieler schlagen. Dafür muss man statt auf ein freies Feld, auf ein besetztes Feld kommen. Die dort stehende Figur kommt wieder zurück auf ihr Startfeld. Nachdem eine Figur geschlagen hat, darf diese mit den verbleibenden Würfelpunkten nicht weiterbewegt werden.

Figuren dürfen auch übersprun-

gen werden. Das besetzte Feld der übersprungenen Figur zählt dabei mit.

Dem Ziel etwas näher

Immer, wenn auf allen fünf Ebenen eine eigene Figur steht, darf die Figur der obersten Ebene vom Spielbrett genommen und vor das eigene Startfeld gesetzt werden. Diese Figur ist zu Hause und aus dem Spiel. Dafür ist es egal, ob die oberste Figur schon ganz oben platziert war oder erst im letzten Zug dorthin gesetzt wird. Man kann also in den höheren Ebenen schon Figuren stehen haben, um dann die unteren Ebenen später zu besetzen. Oben ist weniger Verkehr, d.h. die Chance geschlagen zu werden ist geringer. Aber auf der fünften Ebene geschlagen zu werden ist weitaus ärgerlicher als auf der zweiten.

Spielende

Bei 3 oder 4 Spielern ist das Ziel 4 Figuren nach Hause zu bringen. Bei 5 und 6 Spielern sind es nur 3 Figuren. Wem das gelingt, gewinnt und beendet das Spiel.

Wer Ärger vermeiden will ...

SPIELTIP

Um den Spielfluß zu wahren und die Züge der Mitspieler nachvollziehen zu können, ist es ratsam, sich vor dem Spiel auf folgende Einschränkung zu einigen. Die Würfelpunkte, die verbraucht wurden, dürfen nicht wieder zurückgenommen werden. Mit anderen Worten: „Gemacht ist gemacht!“.

Wir wünschen viel Vergnügen bei diesem Spiel!

Wir danken den Seminarteilnehmern der Friedrich-Ebert-Stiftung für die Hinweise zum Regelverständnis.

Ihr möchtet noch mehr wissen? Dann werdet doch **Schmidtspieler!** Schickt einfach eine Postkarte mit Eurem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingsspiel an uns: **Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Postfach 470 225, 123 11 Berlin.** Ihr bekommt dann immer die neuesten Informationen per Post oder auch E-Mail. Weitere Informationen auch unter www.schmidtspiele.de.

© Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Made in Germany <http://www.schmidtspiele.de>

(g) 1956, Mensch ärgere Dich nicht, registered trademark, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Germany

Game mechanism under licence from Seven Towns Ltd.