

# MICKY MAUS KINDER

*Mensch  
ärgere Dich nicht*



## Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Würfelspiel  
Spielerzahl: 2 - 4  
Altersempfehlung: ab 4 Jahre  
Spieldauer: ca. 15 - 30 Minuten  
Taktik ○○○●○ Glück



Kinder- „Mensch ärgere dich nicht“ - mit Micky Maus und seinen Freunden.

Dank einer kindgerechten Aufmachung und eines Farbwürfels anstelle des üblichen Augenzwürfels können bereits die Kleinsten in dieser farbenfrohen Ausgabe des bei jung und alt gleichermaßen beliebten Klassikers ihr Glück versuchen.

Wer zuerst seine drei Figuren ins Ziel bringen konnte, ist Sieger dieses lustigen Würfelspiels. Doch aufgepaßt, daß man von den Mitspielern nicht hinausgeworfen wird...

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren
- Farbwürfel
- 1 Folie mit Aufklebern

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müßt ihr die Aufkleber auf die farbgleichen Spielfiguren kleben: Micky - grün, Minnie - rot, Donald - blau, Daisy - gelb.

Jeder von euch wählt eine Farbe und stellt seine drei Figuren auf die entsprechenden Startfelder am Rand des Spielplans. Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

## Spielverlauf



### Startfelder

Zu Beginn des Spieles müßt du zunächst einmal versuchen, eine deiner Figuren von ihrem Startfeld auf die Laufbahn zu ziehen. Solange du noch keine Figur auf der Bahn hast, darfst du bis zu **dreimal** pro Runde würfeln. Wirfst du dabei deine eigene Farbe oder Weiß (= freie Wahl), kannst du eine deiner Figuren auf das erste Feld der Laufbahn (Pfeilfeld) setzen. Ab dem Moment, wo mindestens eine deiner Figuren auf der Laufbahn steht, darfst du nur noch **einmal** pro Runde würfeln.

Sollte es aber im weiteren Spielverlauf dazu kommen, daß erneut keine Figur von dir auf der Laufbahn steht - beispielsweise, weil deine Figur von einem Mitspieler hinausgeworfen wurde oder weil du sie bereits ins Ziel gezogen hast - darfst du natürlich wieder bis zu dreimal pro Runde würfeln, um eine Figur von ihrem Startfeld auf das Pfeilfeld zu ziehen.



## Ziehen

Der Farbwürfel bestimmt, wie weit du eine Figur ziehen darfst (stets im Uhrzeigersinn!): vor bis zum nächsten Feld, das dieselbe Farbe wie der Würfel zeigt. Hast du mehrere Figuren auf der Bahn, kannst du dir aussuchen, welche deiner Figuren du bewegen möchtest.

Es herrscht **Zugzwang**, was bedeutet, daß du mit einer deiner Figuren ziehen mußt, wenn du kannst. Kannst du mit keiner Figur deinen Wurf ausführen, verfällt dieser, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



## Werfen fremder Figuren

Fremde oder eigene Figuren können jederzeit übersprungen werden. Endet die Bewegung deiner Figur aber auf einem Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wirfst du diese hinaus. Sie wird zurück auf ihr Startfeld gesetzt. Eigene Figuren können nie hinausgeworfen werden.

Steht die fremde Figur aber auf einem Feld, das dieselbe Farbe wie sie selbst hat, darfst du sie nicht hinauswerfen. In diesem Fall mußt du mit einer anderen Figur ziehen.



## Würfel zeigt Weiß

Zeigt der Würfel Weiß, kannst du dir eine beliebige Farbe aussuchen und entsprechend dieser Farbe eine Figur bewegen. Auch hierbei herrscht Zugzwang, das heißt du mußt eine Farbe wählen, die du auch ziehen kannst.



## Zielfeld

Nachdem du mit einer Figur das Spielfeld umrundet hast, kannst du sie mit jeder Farbe des Würfels - **außer mit deiner eigenen!** - auf eines der Zielfelder ziehen.



## Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler seine drei Figuren ins Ziel gezogen hat. Dieser Spieler ist Sieger.

Die restlichen Spieler können anschließend weiterspielen, so lange, bis auch alle anderen Plätze feststehen.



## Variante

Es gelten alle vorgenannten Regeln mit folgender Erweiterung:

Ist das Feld, auf dem die Bewegung deiner Figur endet, von einer fremden oder eigenen Figur besetzt, kannst du entscheiden, ob du diese entweder - wie gewohnt - hinauswirfst (nur fremde Figuren!) oder aber überspringst, wodurch du deine Figur weiter bis zum nächsten Feld dieser Farbe ziehen darfst.

Ist dieses nächste Feld ebenfalls wieder besetzt, kannst du erneut wählen: Figur hinauswerfen oder überspringen usw. Auf diese Weise sind unter Umständen sehr große Sprünge, manchmal sogar bis direkt ins Ziel, möglich.

Diese Regel gilt auch, wenn man vom Startfeld auf ein besetztes Pfeilfeld zieht.