



Mensch  
ärgere Dich nicht<sup>®</sup>

# 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)
- diese Spiel-Anleitung

- **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.

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

### \* **Die Vorbereitung - kinderleicht**

Alle Karten werden gut gemischt und reihum verdeckt an die Mitspieler ausgegeben. 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.

Hat er eine '1' oder eine '1' und eine '2' auf der Hand, darf er eine Farbreihe eröffnen, indem er die betreffende(n) Karte(n) offen auf den Tisch legt (bis zu 2 pro Spielzug). Auf jeden Fall **muss** jeder seine ausgelegte(n) Karte(n) sofort durch neue vom Ablage- oder Nachziehstapel **ersetzen!**

Ausserdem **muss** jeder Spie-

ler, der am Zug ist, **1 Karte nachziehen** (nach Belieben vom Nachzieh- oder vom Ablagestapel) **und 1 Karte** aus der Hand auf den **Ablagestapel** legen.

ÜBRIGENS: Wenn der Nachziehstapel einmal aufgebraucht ist, mischt man den Ablagestapel einfach gut durch und macht daraus den neuen Nachziehstapel. Und wenn die Nachziehkarten einmal ganz ausgehen sollten ...? Dann **muss** trotzdem eine Karte abgeworfen werden.

### **Wie kann man seine eigene Farbreihe „bauen“?**

Ganz einfach. Bis zu 2 Karten kann jeder pro Spielzug aus- oder anlegen, wenn er die passenden Karten auf der Hand hat. Mit einer '1' kann man also schon auslegen. Wer auch gleich die '2' dabei hat - umso besser. Gleich raus damit! In der nächsten Runde wird dann möglichst weiter angelegt usw.

Karten, die man fürs Auslegen nicht hat, aber eigentlich braucht, können [einschließlich der '6'] durch

einen Farb-Joker" oder [ausser der '6'] durch einen Super-Joker" ersetzt werden.

Aber ACHTUNG! Es **dürfen nie** mehr Joker als Würfelaugen-Karten in einer Reihe liegen!

- **So kann man gegnerische Farb-reihen blockieren**

Das geht mit einer Würfelaugen-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 Würfelaugen-zahl (oder die entsprechende[n] Farb-Joker-Karte[n] bzw. Super-Joker als Ersatz). Die Blockierungskarte und die zur Originalkarte gespielte Zusatzkarte legt man auf den Ablagestapel. War ein Färb- oder Super-Joker dabei, nimmt man diese(n) bis der Stapel neu gemischt wird, aus dem Spiel.

Die gelbe Beispielreihe 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 Würfelaugen-Karten in der gleichen Farbe ersetzen. Der Super-Joker darf für jede Würfelaugen-Karte (ausser der '6') in jeder Farbreihe gespielt werden.

Ein Farb-Joker kann eine Farbreihe blockieren, ein Super-Joker darf das aber nicht.

" Das sind die Karten ohne Würfelaugen, mit einem kleinen Farbwürfel in der Karten-Ecke.

" Die haben keine Würfelaugen und in den Karten-Ecken Würfel in allen 4 Farben,

Es dürfen nie mehr Joker als Würfelaugen-Karten in einer Farbreihe sein!

Jeder Joker, der auf den Ablagestapel kommt, wird aus dem Spiel genommen, bis der Stapel neu gemischt wird.

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

Wer es als Erster schafft, seine Farbreihe 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 fortge-

setzt werden, bis die weiten 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 trademark,  
Schmidt Spiel + Freizeit GmbH,  
12359 Berlin, Germany  
**Game** mechanism under **Licence**  
from Seven Towns Ltd.

