

Mensch ärgere Dich

Mensch ärgere dich nicht ist ein Brettspiel, das jeder kennen sollte. Die Meisten möchten aber, dass die Anderen sich ärgern. Und da das mit dieser Erweiterung gut möglich ist, streichen wir „Nicht“ aus dem Namen.

Die Idee, ein Brettspiel mit zusätzlichen Karten aufzututzen, ist nicht neu. Da gibt es „Tschach“ als Erweiterung für Schach oder „Nichts als Ärger“, „... noch mehr Ärger“ oder „Ärger dich schwarz“ für Mensch ärgere dich nicht. Leider werden dadurch die Regeln relativ kompliziert.

Teams statt Einzelkämpfer (Bei mehr Personen als der Spielplan zulässt)

Deshalb habe ich eine einfache M.Ä.D.N.- Erweiterung entwickelt die mehr Action ins Spiel bringt, und die Sache nicht viel komplizierter macht.

Die Regeln

Die Grundregeln von M.Ä.D.N bleiben größtenteils gleich. Sie werden vor allem erweitert. **Änderungen sind gelb hinterlegt.**

Zusätzliche Vorbereitungen:

- Neben dem Spielfeld werden die Action- und Duell-Karten jeweils auf einem Stapel abgelegt. Karten, die schon im Spiel waren kommen auf einen Ablagestapel. Wenn alle Karten aus einem Stapel aufgebraucht wurden, wird der Ablagestapel gemischt und wieder verdeckt neben das Spielfeld gelegt.
- In jedem Viertel des Spielfelds werden 2 Felder als „Action-Felder“ definiert. Zum Beispiel durch Aufkleber oder mit einem Stift.

Regeln:

- Das Haus (oder B-Feld) darf man nur mit einer 6 verlassen.
- Nach einer 6 darf man noch mal würfeln.
- Eine Figur muss das „A-Feld“ vor dem eigenen Haus schnellstmöglich verlassen.
- Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Was sowohl die Spieler als auch die Figuren betrifft.
- Jeder Spieler würfelt ein mal und zieht dann mit der jeweiligen Figur die gewürfelten Felder weiter.
- Wenn das Zielfeld schon durch eine Figur besetzt ist, wird nicht automatisch raus geworfen, sondern eine „Duell-Karte“ vom Stapel entscheidet, wer ins Haus (B-Feld) zurück muss. Sollte man mit einer 6 auf ein besetztes Feld kommen, wird die Duell-Karte gezogen und befolgt. Erst dann darf der Spieler nochmal würfeln.
- Wenn die Karten es so sagen, kann es auch vorkommen, dass zwei verschiedene Figuren friedlich auf einem Feld stehen. Sollte jetzt noch eine dritte Figur auf dieses Feld kommen, bleibt sie auf dem Feld dahinter stehen.
- Kommt eine Figur auf ein Action-Feld, muss der Spieler eine Action-Karte vom Stapel ziehen. Was darauf steht ist Gesetz und wird sofort ausgeführt. Es sei denn auf der Karte steht „beim nächsten Zug“ oder „bei Bedarf“ oder so. Dann legt der Spieler die Karte offen vor sich hin und legt sie erst nach Gebrauch ab. Sollte man mit einer 6 auf das Action-Feld kommen, wird die Karte gezogen und befolgt. Erst dann darf der Spieler nochmal würfeln.
- Sollte ein Spieler an den Zielfeldern vorbei ziehen (z.B. bei „Freunde fürs Leben“, muss er noch eine Runde drehen. Wenn er rückwärts am Ziel vorbei zieht, darf er beim Weiterspielen auch nicht ins Ziel einbiegen. Bei einem Duell auf dem Action-Feld gilt: Duell vor Action.
- Action Karten betreffen – wenn nicht anders erwähnt - die Figur, die auf das Action-Feld gekommen ist.

Definitionen auf dem Brett



Damit es keine Missverständnisse über die verschiedenen Felder auf dem Spielfeld gibt, hier mal ein paar Definitionen.

Grundsätzlich gilt immer: „Die Karte hat recht“. Sollten sich die grundsätzlichen Regeln und die Karten widersprechen, wird die Kartenaktion ausgeführt.

Die Karten auf den folgenden Seiten könnt ihr ausdrucken. Jeweils eine Seite zeigt die Rückseiten (so oft ausdrucken wie nötig) und die darauf folgenden die Vorderseiten.

Druckt die Karten auf dickeres Papier und schneidet sie sauber aus. Die Schnittlinien sind nur auf den Vorderseiten, weil manche Drucker nicht sauber einziehen.

Polonaise

Die nächsten fünf Spielfiguren hinter dir machen eine Polonaise. Die Nächste hinter dir kommt auf das Feld direkt hinter dich, die übernächste auf das dahinter... Bis eine 6er Reihe entstanden ist

Rückzug

Ziehe mit einer Figur deiner Wahl 8 Felder zurück.

Sollte dort schon eine andere Figur stehen, vertragen sie sich und es gibt kein Duell.

Turbo

Gehe noch 5 Felder weiter.

Sollte dort schon eine andere Figur stehen, vertragen sie sich und es gibt kein Duell.

Glatteis

Ein plötzlicher Wintereinbruch sorgt für Glatteis auf dem Spielfeld.

In der nächsten Runde rutschst du beim Ziehen 3 Felder weiter, als der Würfel anzeigt.

Körpertausch

Tausche den Platz mit einer anderen Spielfigur deiner Wahl

Falsches Spiel

Gehe ins Gefängnis Begib Dich direkt dorthin. Gehe nicht über Los. Ziehe nicht € 4000 ein. Moment mal. Das war doch ein anderes Spiel. Dann muss deine Figur eben ins Haus (B-Feld).

Pupsi

Hoppla, da ist dir ein Pups entwichen. Alle Figuren auf den 7 Feldern hinter dir flüchten vor dem Gestank auf ihr Startfeld (A-Feld).

Schlechte Orientierung

Du hältst die Landkarte falsch herum. Würfle einmal. Alle Figuren deiner Farbe ziehen die geworfene Augenzahl rückwärts.

Eckball

Alle Figuren deiner Farbe gehen in die nächste Außenecke. Vorwärts oder rückwärts.

Schleicher

In den nächsten zwei Runden darfst du nur bei einer 1, 2 oder 3 weiter. dafür darf dich niemand überholen. Wer als erstes an dich ran kommt, muss auf dem Feld hinter dir stehen bleiben, die nächste Figur hinter dem und so weiter.

Kein Benzin

Dir ist das Benzin ausgegangen. Diese Figur kann so lange nicht weiter ziehen, bis eine Figur deiner Farbe an dieser Figur vorbei kommt und dir seinen Ersatzkanister gibt. Maximal 3 Runden.

Kung Fu

Du beherrscht die Kunst der Selbstverteidigung. behalte diese Karte so lange, bis dir jemand etwas antun will. Diese Gemeinheit findet dann nicht statt. Anschließend legst du diese Karte ab.

Rückwärts gang

Hoppla, du hast wohl den falschen Gang eingelegt.

Ziehe deinen nächsten Wurf rückwärts

In die Ecke!

Alle Figuren aus deinem Team gehen in die nächste Innenecke. Vorwärts oder rückwärts hängt von der Entfernung ab. Einfach den kürzeren Weg nehmen. Keine Duelle!

Teilen ist toll

Du darfst den nächsten Wurf mit anderen aus deinem Team teilen, so dass mehrere Figuren ziehen

Altersbonus

Bist Du...
... unter 10: 1 Feld weiter
...10-19: 2 Felder weiter.
...20-39: 3 Felder weiter.
...40-60: 4 Felder weiter.
Über 60: 5 Felder weiter

Idee: Johanna

<p>Plattfuß Du musst auf das Reserverad warten. Setze eine Runde aus.</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>Abgeschleppt Du darfst mit den beiden Figuren, die am nächsten bei deiner stehen 3 Felder vorgehen.</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>Ein bisschen Mathe Würfle dreimal. Addiere die Augenzahlen und gehen so viele Felder vor.</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>Platztausch Ihr tauscht im Kreis herum eure Plätze und damit auch eure Spielerfarben.</p> <p>Idee: Chrise</p>
<p>Hitzefrei Du darfst nach Hause gehen. Eine deiner Figuren muss zurück ins Haus.</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>Zieleinlauf Du darfst eine deiner Figuren bis 3 Felder vor das Zielfeld ziehen. Steht dort schon eine andere Figur, vertragt ihr euch und bleibt beide stehen.</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>Tu Gutes Du würfelst noch einmal und darfst (bzw musst) mit einer Spielfigur einer anderen Farbe vorziehen.</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>Sei fies Du würfelst noch einmal und darfst eine Spielfigur einer anderen Farbe um die gewürfelte Zahl rückwärts ziehen.</p> <p>Idee: Chrise</p>
			<p>X X</p>



8



<p>DER KLÜGERE... ...gibt nach.</p> <p>Die Figur, die zuerst auf dem Feld stand macht Platz für die neu angekommene und rückt ein Feld weiter</p>	<p>ARMDRÜCKEN</p> <p>Eine Runde Armdrücken entscheidet, wer raus fliegt. Der Sieger darf bleiben.</p> <p>Der Verlierer muss auf das Startfeld (A-Feld)</p>	<p>DIE WÜRFEL... ... sind geworfen.</p> <p>Wer mit drei Würfeln die höhere Summe erwürfelt darf bleiben.</p> <p>Der Verlierer muss ins Haus (B-Feld)</p>	<p>SCHERE STEIN PAPIER</p> <p>Spielt „Schere Stein Papier“. Wer zuerst 2 mal verloren hat muss ins Haus (B-Feld)</p>
<p>SEID FRIEDLICH</p> <p>Ihr dürft beide auf dem selben Feld stehen bleiben. Falls eine dritte Figur zu euch will, muss sie ein Feld hinter eurem stehen bleiben</p>	<p>WENN SICH ZWEI STREITEN</p> <p>... freut sich der Dritte Geht beide auf euer Startfeld (A-Feld). Die Figur hinter euch rückt auf das Feld eures Zusammenstoßes auf.</p>	<p>FREUNDE FÜR'S LEBEN?</p> <p>Ihr zieht für die nächsten 3 Würfe gemeinsam weiter. So lange ihr gemeinsam unterwegs seid, gibt es keine Duelle. Falls eine Figur an ihrem Ziel vorbei zieht, muss sie noch eine Runde drehen.</p>	<p>LIEGESTÜTZE</p> <p>Wer mehr Liegestütze schafft, darf bleiben. Der Verlierer muss auf das Startfeld (A-Feld)</p>
<p>ERNST BLEIBEN</p> <p>Schau deinen Gegner an. Wer zuerst das Gesicht verzieht, geht zurück ins Haus (B-Feld)</p> <p>Idee: Johanna</p>	<p>EINS VOR ZWEI ZURÜCK</p> <p>Wer zuerst da war, muss zwei Felder zurück. Der Spieler, der danach kam, darf eins vor.</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>ZUNGENBRECHER</p> <p>Wer schneller „Brautkleid bleibt Brautkleid und Blaukraut bleibt Blaukraut“ fehlerfrei sagen kann, bleibt. Der andere geht zurück auf das Startfeld(A-Feld).</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>ICH SCHAU DIR IN DIE AUGEN</p> <p>Schaut euch tief in die Augen. Wer zuerst blinzelt, muss zurück ins Haus (B-Feld). Der Sieger darf bleiben.</p> <p>Idee: Chrise</p>
<p>VIER GEWINNT</p> <p>Würfelt gleichzeitig jeweils mit einem Würfel. Wer zuerst eine 4 würfelt, darf bleiben. Der Verlierer muss 4 Felder zurück. Würfelt ihr gleichzeitig die 4, dann vertragt ihr euch und bleibt beide auf dem Feld stehen</p> <p>Idee: Chrise</p>	<p>HALT MAL DIE LUFT AN</p> <p>Wer länger die Luft anhalten kann darf bleiben, der andere geht ins Haus (B-Feld)</p>	<p>XX X</p>	
