

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

2 - 4 spieler

das **LEO & FISH mensch ärgere dich nicht** bietet gegenüber der klassischen variante zwei kleine neuerungen, welche dem spiel eine erfrischende note hinzufügen. aber dazu später...

beginn

zu beginn platzieren alle spieler ihre spielsteine an der seite des LEO & FISH raum & poolspiels (ruheplätze) ② .

ziel ist es, alle deine steine als erster ins eigene haus zu bekommen ① / b
es wird gewürfelt wer anfängt. der mit der höchsten zahl beginnt und darf 3 mal würfeln. danach sind alle spieler abwechselnd der reihe nach dran.

das spiel

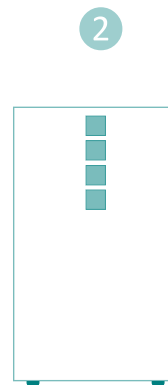
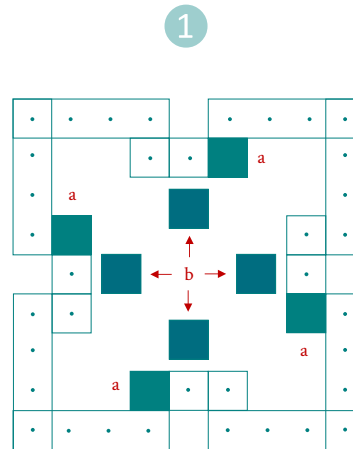
jeder spieler darf drei mal würfeln bis er eine sechs würfelt und den ersten spielstein ins spiel, auf das startfeld setzten kann. ① / a danach darf er noch einmal würfeln und die gewürfelte zahl vorrücken.

hast du bereits einen oder mehrere spielsteine im rennen, darfst du nur ein mal würfeln, und mit einem deiner steine die gewürfelte zahl vorrücken. wichtig ist, dass das feld auf dem du landen wirst, nicht schon durch einen deiner spielsteine besetzt ist. zwei eigene spielsteine auf einem feld, sind nicht erlaubt. nach einer gewürfelten sechs darfst du immer ein weiteres mal würfeln.

wenn du mit deinem spielstein auf ein feld kommst, wo bereits ein spielstein eines mitspielers steht, kannst du ihn aus dem rennen werfen. dieser muss dann wieder an die seite auf den ruheplatz ② des jeweiligen mitspielers gesetzt werden und kann erst mittels einer gewürfelten sechs wieder ins spiel kommen. es ist pflicht einen mitspieler rauszuwerfen, wann immer dies möglich ist.

immer, im gesamten spiel, wenn eine sechs gewürfelt wird, hast du die wahl ob du einen deiner steine aus dem ruheplatz heraus ins spiel setzten oder einen im spiel befindenden stein vorsetzten möchtest.

das startfeld muss frei sein, bevor du den nächsten stein ins spiel setzten kannst. ist das startfeld mit einem deiner spielsteine besetzt, dann muss dieser erst gesetzt werden, bevor du wieder einen stein ins spiel setzten darfst. befindet sich dort ein stein eines mitspielers, so wird dies aus dem rennen geworfen.



LUDO

2 - 4 player

the **LEO & FISH ludo**, offers two small changes compared to the classic version, which add a refreshing touch to the game. but later ...

beginning

At the beginning, all players place their pieces on the side (resting places) of the LEO & FISH room & pool game ② .

the goal is to get all your stones first into your own house ① / b . it is rolled who starts. who has rolled the highest number starts and is allowed to roll 3 times. then all players are alternately sequentially turn.

the game

each player is allowed to roll three times until he rolls a six and places the first game stone into the race on the starting field ① / a. then he may roll again and advance the diced number.

If you already have one or more game stones in the race, so you can only roll once and than use one of your game stones to move the rolled number. It is important that the field you are landing on is not already occupied by one of your own stones. two own game stones on a field are not allowed. every time, after a six diced, you're allowed to roll the dice again.

if you come with your game stone on a field where already is a stone of a fellow player's, you can throw him out of the race. it have to be put back on the rest place ② of the respective player and can only come back into the game by means of a diced six . whenever possible, it is a duty to throw a player out.

always, throughout the game, if a six is rolled, you have the choice wether of putting one of your stones out of the resting place into the race or to move a stone which is already in the race. your start field have to be clear before you can put the next stone on it. if the start field occupied with one of your own stones, then it must first be played free before you can put a stone back into the race. If there is a fellow player's stone, you are able and have to thrown out this of the race.



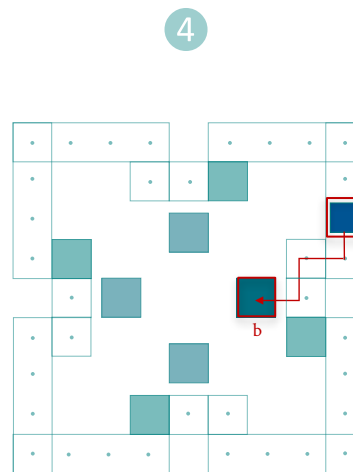
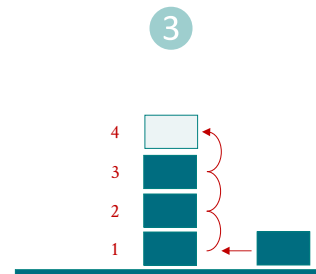
immer, wenn du keinen spielstein im spiel hast, sondern alle deine spielsteine auf den ruheplätzen oder auch im haus sind, darfst du 3 mal würfeln, bis du einen neuen stein ins spiel setzten kannst.

das haus

anders wie im klassischen spiel, stapelst du beim LEO & FISH mensch ärgere dich nicht, deine spielsteine im haus übereinander. ③ um ins haus zu gelangen musst du genau die augenzahl würfeln, um das haus zu treffen. würfelst du zu hoch, darf der stein nicht gesetzt werden. der weg ins haus führt immer über das letzte feld in der runde ④. wenn sich schon ein stein im haus befindet, dann muss dieser beim würfeln ebenso als feld berücksichtigt werden. dass bedeutet das für jeden stein im haus eine zusätzliche augenzahl gewürfelt werden muss. im beispiel von ③ sind bereits drei spielsteine im haus und der letzte stein steht genau davor. um diesen ebenso ins haus setzten zu können, brauchst du eine gewürfelte 4 um diesen setzen zu dürfen.

wenn deine gewürfelte zahl nicht passt um ins haus zu gelangen und du nur diesen spielstein im rennen hast, kannst du leider nichts machen und der nächste ist an der reihe

wenn du es geschafft hast alle deine steine ins haus zu stapeln, hast du gewonnen



whenever you have no game piece in the game, but all of your pieces are in the resting places, or these are divided in the resting place and in the house, you are able roll again three times, until you can put a new stone into the race.

the house

unlike in the classic game, at the LEO & FISH ludo, you stack your game stones in the house on top of each other ③. in order to get into the house you have to roll exactly the number of eyes which is necessary to hit the house. if you roll too high, the stone isn't able to be set. the way into the house always leads over the last field in the round ④. if there's already a stone in the house, then this must also be considered as a field. this means that for each stone in the house an extra number of points must be rolled. in the example of ③, there are already three game pieces in the house and the last stone is just in front of it. in order to be able to put this into the house as well, you need a rolled four to be allowed to move it on top.

if your number does not fit to enter the house and you have only this game stone in the race, unfortunately you cannot do anything and the next one is on turn.

if you've managed to stack all your stones in the house, you've won the race

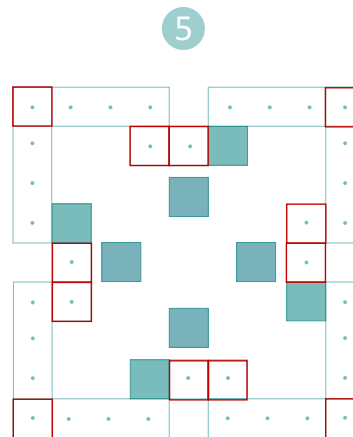
STAPELBAR

eine kleine neue regel, welche für frischen wind sorgt.

das LEO & FISH mensch ärgere dich nicht, bietet noch eine spannende zusatzregel, und zwar die möglichkeit spielsteine während des rennens zu stapeln und gemeinsam vorzurücken. vor dem spiel wird entschieden, ob ihr diese variante anwenden möchtet oder die klassische variante spielt. alle im bild 5 markierten felder sind stapelfelder. auf diesen kannst du deine spielsteine übereinander stapeln. hierzu muss dort einer deiner spielsteine stehen. wenn du nun mit einem weiteren spielstein ebenso dieses feld betrittst, kannst du diese beiden steine übereinander stapeln, und in einer der nächsten runden (wenn du wieder an der reihe bist) gemeinsam vorrücken. auf diese art kannst du auch alle deine steine stapeln. die anzahl, wie oft du mit einem stapel weiterziehen darfst ist begrenzt. mit einem stapel von 2 spielsteinen kannst du max. 2 runden gemeinsam vorziehen, mit einem stapel von 3 steinen max. drei runden und mit einem stapel von 4 steinen max. vier runden. es ist keine pflicht den stapel zu setzten, es steht dir frei den stapel zu setzten oder einen anderen deiner steine. spätestens nachdem du mit deinem stapel die maximale anzahl gesetzt hast, müssen die steine des stapels wieder alleine weiter ziehen. das bedeutet, so wie gewohnt kannst du pro runde mit einem der gestapelten steine weiter ziehen und somit den stapel stück für stück wieder abbauen. würfelst du eine sechs kannst du beim zweiten mal würfeln auch einen weiteren stein vom stapel abbauen.

mit einem stapel kannst du auch in dein haus ziehen, wenn du die dementsprechende augenzahl würfelst, die du benötigst um ins haus ziehen zu dürfen.

achtung : das stapeln birgt auch ein risiko. wann immer du ein stapel im rennen hast, kann auch dieser im gesamten aus den rennen geworfen werden, sobald ein mittspieler diesen, wie bereits beschrieben, schlägt.

**STACKABLE**

a small new rule, which provides for fresh wind.

the LEO & FISH ludo game, offers another exciting addition rule, the ability to stack pieces during the race and advance together. decides before the game whether you want to play this variant or the classic one. all fields which marked in the picture 5 are stack fields. on these you are able to stack your game stones on top of each other. there have to be all ready one of your stones that this is possible.

if you also enter this field with another stone you can stack these two stones and move together in the next time you are on turn. in this way you can stack all your stones as well. the number of times you can move with a stack is limited. with a stack of 2 pieces you can move maximum 2 times together, with a stack of 3 stones max. three times and with a stack of 4 max. 4 times. if you roll a six, you are able to move your stack a second time (after rolling twice) without affecting your maximum number of movements. there is no duty it's your choice to move the stack or to move another of your stones. at the latest after you have moved the maximum number with your stack, the stones on the stack must go on alone again. that means, as usual, you can move in one round with one of the stacked stones. If you roll a six, you can put another stone from the stack after rolling the second time.

with your stack you can also move into your house completely. in order to get into the house with the stack, you have to roll exactly the number of eyes which is necessary to hit the house, or the number of eyes you need if one or more stones are already in the house.

Attention: stacking stones also carries a risk. whenever you have a stack in the race, it can also be completely thrown out of the race, as soon as a fellow player hits him, as already described.