

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 mitpielers steht, kannst du ihn aus dem rennen werfen. dieser muss dann wieder an die seite auf den ruheplatz ② des jeweiligen mitpielers 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 mitpielers, 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 ...

begining

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.



