

# 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 ...

## 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.

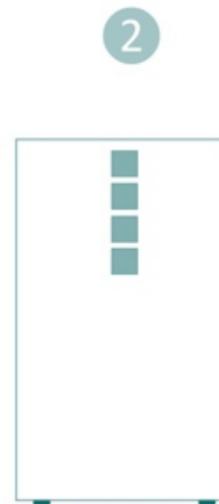
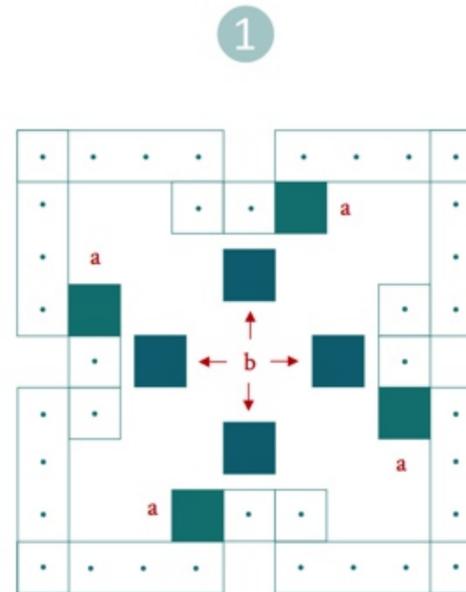
## the game

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.



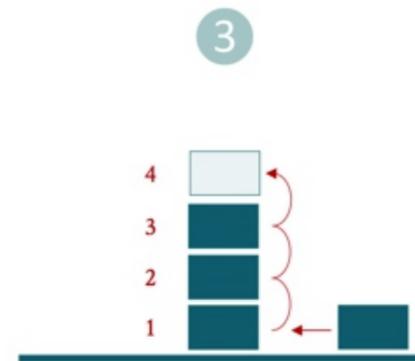
immer, wenn du keinen spielstein im spiel hast, sondern alle deine spielsteine auf den ruheplätzen sind oder sich diese im ruheplatz und im haus befinden darfst du wieder 3 mal würfeln, bis du einen neuen stein ins spiel setzten kannst.

### das haus

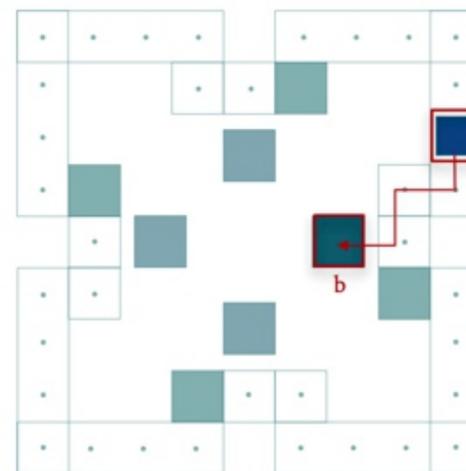
anders wie im klassischen spiel, stapelst du beim LEO & FISH mensch ärgere dich nicht, deine spielsteine im haus übereinander. **3** um ins haus zu gelangen musst du genau die augenzahl würfeln, um das haus zu treffen. würfelst du zu hoch, darf der stein nicht gesetzt werden. der weg ins haus führt immer 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**



**4**



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**