

Mensch ärgere dich nicht ohne Würfel aufbauen. Karten mischen. Jeder Spieler erhält 4 Handkarten. Reihum legt jeder Spieler eine Karte ab, führt den Effekt aus und zieht eine Karte nach. Der Effekt muss vollständig ausgeführt werden, oder der Effekt entfällt.

Blaue Karten: Eine eigene Figur wie angegeben vorrücken.

Rote Karten: Mit **1/11** 1 oder 11 Felder vorrücken oder eine Figur ins Spiel bringen. Mit **13** 13 Felder vorrücken oder eine Figur ins Spiel bringen. Mit **4** 4 Felder vor- oder rückwärts ziehen. Mit **7** 7 mal ein Feld vorrücken, darf auf alle eigenen Figuren aufgeteilt werden. Mit **14** 14 Felder vorrücken oder eine Karte aus dem Ablagestapel wählen statt nachziehen. Mit der Tauschkarte eine eigene Figur mit einer fremden Figur tauschen. Mit **?** jede andere rote oder blaue Karte ersetzen.

Es wird wie bei **Mensch ärgere dich nicht** bewegt und geschlagen. Es gibt kein Schlagzwang. Ein Zug muss ausgeführt werden, wenn es durch die gespielte Karte möglich ist, auch wenn eine Figur an den Zielfeldern vorbeiläuft. In den Zielfeldern ist Überspringen möglich. Figuren auf Startfelder können nicht geschlagen, getauscht oder überholt werden. Startfelder müssen nicht freigeräumt werden.

Der Spieler, der zuerst alle vier eigene Figuren auf seinen Zielfeldern stehen hat, beendet und gewinnt das Spiel. Danach entscheidet die Zahl der Figuren auf den Zielfeldern gefolgt von der Zahl der Figuren auf den Lauffeldern.

Mensch ärgere dich nicht ohne Würfel aufbauen. Karten mischen. Jeder Spieler erhält 4 Handkarten. Reihum legt jeder Spieler eine Karte ab, führt den Effekt aus und zieht eine Karte nach. Der Effekt muss vollständig ausgeführt werden, oder der Effekt entfällt.

Blaue Karten: Eine eigene Figur wie angegeben vorrücken.

Rote Karten: Mit **1/11** 1 oder 11 Felder vorrücken oder eine Figur ins Spiel bringen. Mit **13** 13 Felder vorrücken oder eine Figur ins Spiel bringen. Mit **4** 4 Felder vor- oder rückwärts ziehen. Mit **7** 7 mal ein Feld vorrücken, darf auf alle eigenen Figuren aufgeteilt werden. Mit **14** 14 Felder vorrücken oder eine Karte aus dem Ablagestapel wählen statt nachziehen. Mit der Tauschkarte eine eigene Figur mit einer fremden Figur tauschen. Mit **?** jede andere rote oder blaue Karte ersetzen.

Es wird wie bei **Mensch ärgere dich nicht** bewegt und geschlagen. Es gibt kein Schlagzwang. Ein Zug muss ausgeführt werden, wenn es durch die gespielte Karte möglich ist, auch wenn eine Figur an den Zielfeldern vorbeiläuft. In den Zielfeldern ist Überspringen möglich. Figuren auf Startfelder können nicht geschlagen, getauscht oder überholt werden. Startfelder müssen nicht freigeräumt werden.

Der Spieler, der zuerst alle vier eigene Figuren auf seinen Zielfeldern stehen hat, beendet und gewinnt das Spiel. Danach entscheidet die Zahl der Figuren auf den Zielfeldern gefolgt von der Zahl der Figuren auf den Lauffeldern.

Mensch ärgere dich nicht ohne Würfel aufbauen. Karten mischen. Jeder Spieler erhält 4 Handkarten. Reihum legt jeder Spieler eine Karte ab, führt den Effekt aus und zieht eine Karte nach. Der Effekt muss vollständig ausgeführt werden, oder der Effekt entfällt.

Blaue Karten: Eine eigene Figur wie angegeben vorrücken.

Rote Karten: Mit **1/11** 1 oder 11 Felder vorrücken oder eine Figur ins Spiel bringen. Mit **13** 13 Felder vorrücken oder eine Figur ins Spiel bringen. Mit **4** 4 Felder vor- oder rückwärts ziehen. Mit **7** 7 mal ein Feld vorrücken, darf auf alle eigenen Figuren aufgeteilt werden. Mit **14** 14 Felder vorrücken oder eine Karte aus dem Ablagestapel wählen statt nachziehen. Mit der Tauschkarte eine eigene Figur mit einer fremden Figur tauschen. Mit **?** jede andere rote oder blaue Karte ersetzen.

Es wird wie bei **Mensch ärgere dich nicht** bewegt und geschlagen. Es gibt kein Schlagzwang. Ein Zug muss ausgeführt werden, wenn es durch die gespielte Karte möglich ist, auch wenn eine Figur an den Zielfeldern vorbeiläuft. In den Zielfeldern ist Überspringen möglich. Figuren auf Startfelder können nicht geschlagen, getauscht oder überholt werden. Startfelder müssen nicht freigeräumt werden.

Der Spieler, der zuerst alle vier eigene Figuren auf seinen Zielfeldern stehen hat, beendet und gewinnt das Spiel. Danach entscheidet die Zahl der Figuren auf den Zielfeldern gefolgt von der Zahl der Figuren auf den Lauffeldern.

Mensch ärgere dich nicht ohne Würfel aufbauen. Karten mischen. Jeder Spieler erhält 4 Handkarten. Reihum legt jeder Spieler eine Karte ab, führt den Effekt aus und zieht eine Karte nach. Der Effekt muss vollständig ausgeführt werden, oder der Effekt entfällt.

Blaue Karten: Eine eigene Figur wie angegeben vorrücken.

Rote Karten: Mit **1/11** 1 oder 11 Felder vorrücken oder eine Figur ins Spiel bringen. Mit **13** 13 Felder vorrücken oder eine Figur ins Spiel bringen. Mit **4** 4 Felder vor- oder rückwärts ziehen. Mit **7** 7 mal ein Feld vorrücken, darf auf alle eigenen Figuren aufgeteilt werden. Mit **14** 14 Felder vorrücken oder eine Karte aus dem Ablagestapel wählen statt nachziehen. Mit der Tauschkarte eine eigene Figur mit einer fremden Figur tauschen. Mit **?** jede andere rote oder blaue Karte ersetzen.

Es wird wie bei **Mensch ärgere dich nicht** bewegt und geschlagen. Es gibt kein Schlagzwang. Ein Zug muss ausgeführt werden, wenn es durch die gespielte Karte möglich ist, auch wenn eine Figur an den Zielfeldern vorbeiläuft. In den Zielfeldern ist Überspringen möglich. Figuren auf Startfelder können nicht geschlagen, getauscht oder überholt werden. Startfelder müssen nicht freigeräumt werden.

Der Spieler, der zuerst alle vier eigene Figuren auf seinen Zielfeldern stehen hat, beendet und gewinnt das Spiel. Danach entscheidet die Zahl der Figuren auf den Zielfeldern gefolgt von der Zahl der Figuren auf den Lauffeldern.