

Allgemein



Mitspieler



Vor dem Spiel



Verhalten beim Spiel



Spielablauf



Zum Verhalten während des Spiels



Und noch eine Benimmregel



Ausnahmeregelungen



Ausnahmezustände



Ziel des Spiels



Ende des Spiels



Letzte Regeln



○ Allgemein ○

1. Es gelten für alle dieselben Regeln, ganz egal, wer wen zum Mitspiel auffordert. Es ist nicht so, daß derjenige, der von den anderen möchte, daß sie sich am Spiel beteiligen, damit er selbst überhaupt zum Zuge kommt, ihnen dafür etwas schuldig ist.

2. Wir spielen, d.h. wir spielen. Jeder, der das nicht versteht, versteht das Spiel nicht. Wer das Spiel nicht versteht, kann nicht mitspielen.

3. Wenn jemand, der nicht mitspielen kann, trotzdem mitspielen will, muß die Formulierung "nicht mitspielen können" durch einen anderen Terminus, durch "nicht mitspielen dürfen" ersetzt werden.



Allgemein

Mitspieler

Vor dem Spiel

Verhalten beim Spiel

Spielablauf

Zum Verhalten während des Spiels

Und noch eine Benimmregel

Ausnahmeregelungen

Ausnahmezustände

Ziel des Spiels

Ende des Spiels

Letzte Regeln

○ Mitspieler ○

Alle dürfen mitspielen außer Kinder unter fünfzehn Jahren, schwangere Frauen, Mütter von Kindern unter sieben Jahren, Gebrechliche und Alte, Verwundete und Kranke.

○ Vor dem Spiel ○

1. Bevor jemand eine Partie vorschlägt, muß er sich nicht vergewissert haben, ob er auch andere Dinge hätte tun können. Doch sobald er die Lust zum Spiel verspürt, kann er jemand anderen anspielen oder an einem aktuell stattfindenden Spiel teilnehmen.

2. Jeder soll das Recht und die Freiheit haben, nicht mitspielen zu dürfen.

3. Wird aber jemand angespielt, so muß er mitspielen. Es ist notwendig, ihm, bevor man ihn zum ersten Würfelwurf zwingt, die Spielabsicht unzweideutig mitzuteilen. Dies ist entweder in einem begründeten Satz oder als Ultimatum möglich, etwa: "Wenn du binnen zwei Minuten nicht mit mir spielst, spiele ich in drei Minuten mit dir."



Allgemein

Mitspieler

Vor dem Spiel

Verhalten beim Spiel

Spielablauf

Zum Verhalten während des Spiels

Und noch eine Benimmregel

Ausnahmeregelungen

Ausnahmezustände

Ziel des Spiels

Ende des Spiels

Letzte Regeln

○ Verhalten beim Spiel ○

1. Wenn gespielt wird, wird nicht geredet. Wer redet, fliegt raus; wenn alle reden, fliegen alle raus.
2. Bei Betreten des Spieltisches dürfen keine flüssigen Farben mitgeführt werden. Niemand darf das Spielfeld, auf dem er steht, in seiner Farbe kolorieren, sofern das Feld nicht schon diese Farbe trägt.
3. Es darf um Geld gespielt werden - in diesem Falle bitte äußerste Diskretion und Zurückhaltung, vor allem bei verlorenen Partien.
4. Es dürfen keine schweren Waffen mit an den Spieltisch genommen werden.
5. Leichte Waffen sind erlaubt.

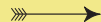
Kommt es zu einer Eskalation unter den Mitspielern, dürfen leicht Waffen eingesetzt werden, um Ruhe zu stiften für den weiteren reibungslosen Verlauf des Spiels. Das oberste Gebot lautet "Ruhe bewahren"!

Kommt jemand bei einer Eskalation zu Schaden, ist es solange nicht erheblich, wie der Ursprung der Eskalation in Zusammenhang mit dem Spielverlauf zu bringen ist. Sollten private Probleme (z.B. innere Unausgewogenheit eines Teilnehmers o.ä.) Auslöser der Eskalation sein, so wird der Aggressor angemessen bestraft. Auch hierzu dürfen leichte Waffen eingesetzt werden.

Aufzählung der leichten Waffen:

Fäuste, Reizgas, Würgeseil, Schlagring, Messer, Dolch, Säbel, Speiß, Speer, Stilet, Wurfstern, Gaspistole, Luftgewehr, Revolver, Jagdgewehr, Großkaliber, Schnellfeuergewehr, in Ausnahmefällen Minen, Handgranaten, Panzerfaust.

6. Leichte Waffen dürfen nur angewandt werden, wenn ein vernünftiger, souveräner Umgang seitens des Anwenders gewährleistet ist. Außer anderen konfligierenden Mitspielern darf nichts beschädigt werden; nicht das Inventar, nicht der Raumschmuck, insbesondere Kunst- und Wertgegenstände nicht. Des weiteren müssen geschützt sein: die Wasser-, Gas- und Ölleitungen, Speisekammer, sowie die Toilette. Blumen, Ledersessel, Haustiere und sonstige Topfpflanzen, wie auch die Elektroanlage.



Allgemein

Mitspieler

Vor dem Spiel

Verhalten beim Spiel

Spielablauf

Zum Verhalten während des Spiels

Und noch eine Benimmregel

Ausnahmeregelungen

Ausnahmezustände

Ziel des Spiels

Ende des Spiels

Letzte Regeln

○ Spielablauf ○

In diesem kurzweiligen Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich und so langsam wie nötig vom eigenen Startfeld aus über eine Spielstrecke ins Ziel zu würfeln.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor.

Dabei überholt er andere oder er trifft auf sie.

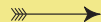
Die oberste Maxime lautet: NICHT SCHLAGEN!

“SCHLAGEN” ist der Fall, wenn man mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist.

Geschlagen werden sollte nur in fünf Sonderfällen:

1. Wenn nur ein Stein sich außerhalb des eigenen Hauses auf der Strecke befindet (es besteht Zugzwang).
2. Wenn ein gegnerischer Stein an einer gefährlichen Stelle steht, d.h. daß man sich von diesem Stein bedroht fühlt, z.B. wenn der kurz vor dem eigenen Ziel steht, um zu “warten”. Es ist nicht nötig, bei zweideutigen oder mißzuverstehenden Konstellationen lange abzuwägen, ob man tatsächlich bedroht ist, sofern sich das Gefühl der Bedrohung eingestellt hat.
3. Wenn man das Gefühl hat, daß der Gegner insgesamt zu stark und auf der Siegesstraße ist.
4. Wenn man das Gefühl hat, den Gegner im voraus einschränken zu müssen, damit er nicht zu einem eventuell später eintretenden Zeitpunkt gefährlich werden kann.

In allen anderen Fällen ist das Schlagen zu unterlassen!
Unnötiges Zufügen von Schaden ist verboten!



Allgemein

Mitspieler

Vor dem Spiel

Verhalten beim Spiel

Spielablauf

Zum Verhalten während des Spiels

Und noch eine Benimmregel

Ausnahmeregelungen

Ausnahmezustände

Ziel des Spiels

Ende des Spiels

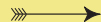
Letzte Regeln

○ Noch etwas zum Verhalten während des Spiels ○

Der Würfelwurf ist einmütig und gemäßigt auszuführen! Die dabei im Stillen gesprochene Formel sollte sein: "Hoffentlich trifft es keinen anderen", anstatt (falls der Mitspieler z.B. drei Felder vor der eigenen Figur steht), "...eine Drei, bitte, verdammt nochmal, eine Drei, eine Dreieiiii!!!". Nur mit milder Herangehensweise werden die Würfel für alle gedeihlich fallen. Jeder Mitspieler, der den Verdacht hegt, ein anderer würfeln aggressiv und gegen ihn, darf diesen - als fünfte Sonderregel - schlagen.

○ Und noch eine Benimmregel ○

Das Schlagen ist dezent auszuführen! Das gegnerische Püppchen wird durch das eigene ersetzt. Der Austausch wird mit ruhiger Hand vorgenommen. Es ist darauf zu achten, niemals in Jubelgeschrei auszubrechen, ganz im Gegenteil, man zeige Betroffenheit. Die Puppe, die es zu entfernen gilt, bitte nicht mit einer Schlagbewegung vom Feld fegen! Reißen Sie sich zusammen, sonst denken die anderen, sie würden das Spiel ernst nehmen. Seien Sie gelassen, bewahren sie emotionale Distanz zu den Vorgängen, bewahren Sie einen kühlen Kopf! Drohblicke oder -gebärden sind zu vermeiden! Jeglicher Augenkontakt ist zu vermeiden, es sei denn als Einladung zum Komplott.



Allgemein

Mitspieler

Vor dem Spiel

Verhalten beim Spiel

Spielablauf

Zum Verhalten während des Spiels

Und noch eine Benimmregel

Ausnahmeregelungen

Ausnahmezustände

Ziel des Spiels

Ende des Spiels

Letzte Regeln

○ Ausnahmeregelungen ○

Wenn zwei etwas zu bereden haben, dürfen sie kurz vor die Tür gehen. Draußen können sie sich verbal versichern, einer zeitweiligen Zweckallianz anzugehören.

Der Ausgang darf von Mitspielern, die dieser Ausnahmeregelung nichts abgewinnen, nicht vermint werden, da eine Detonation alle weiteren im Haus befindlichen Gegenstände in Mitleidenschaft ziehen würde, wie auch diejenigen im Haus, die nicht mitspielen dürfen.

○ Ausnahmezustände ○

1. Starkes Rütteln am Spielfeld, alles verrutscht.

Einem Verrutschen des Spielfeldes ist durch folgende Maßnahmen vorzubeugen: a) Festkleben des Spielplans auf der Tischplatte und b) stabile Verankerung der Tischbeine im Boden.

Somit könnte nur noch etwas wie beispielsweise ein Erdbeben die Erschütterung des Spielplans verantworten.

2. Ein zorniger Mitspieler fegt alle Puppen vom Tisch.

Spielstörer dürfen mit oder ohne Vorwarnung getötet werden, benutzen Sie hierzu ausschließlich die zugelassenen leichten Waffen.



Allgemein

Mitspieler

Vor dem Spiel

Verhalten beim Spiel

Spielablauf

Zum Verhalten während des Spiels

Und noch eine Benimmregel

Ausnahmeregelungen

Ausnahmezustände

Ziel des Spiels

Ende des Spiels

Letzte Regeln

○ Ziel des Spiels ○

1. Das Spiel beenden.
2. Das Spiel gewinnen.

○ Ende des Spiels ○

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, kann stolz auf sich sein, er gewinnt das Spiel.
Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze, falls einer der Verbleibenden Lust dazu hat.

○ Letzte Regeln ○

1. Siegen kann nur der, der sich an die Regeln hält. Wer mogelt, wird disqualifiziert. Regelbruch kommt einem zeitweiligen Aussetzen des Spiels nahe. Häufiger, ungeahndeter von mehreren Teilnehmern begangener Regelbruch hebt das Spiel auf.
2. Alle müssen sich gleichsam an die Regeln halten.
3. Jeder kann die Regeln jederzeit ändern. Da er jedoch nicht reden darf, muß er die geltenden Regeln beim Änderungswunsch unmittelbar brechen, er muß handeln, ohne zu reden.
Wer die Regel, daß nicht geredet werden darf, brechen will, muß reden.

Mensch ärgere Dich nicht

Papa, uns ist langweilig.

Im Winter 1907/08 gelingt es Josef Schmidt mit einer selbstgezeichneten Spielbahn in Kreuzform den Quengeleien seiner drei Söhne ein Ende zu machen.

Da auch Nachbarskinder den neuen Zeitvertreib begeistert aufgreifen, startet der erfinderische Vater 1914 eine erste Serienproduktion des Brettspiels.

Mit Ausbruch des Ersten Weltkrieges bleibt der Geschäftserfolg jedoch aus.

Teils aus Mitgefühl, teils aus verkaufsstrategischen Gründen entwickelt Josef Schmidt eine brillante Idee: Er produziert 3.000 Exemplare seines Spiels und verschenkt sie an Lazarette, um verletzte Soldaten aufzumuntern.

Mit dem Kriegsende kommt für Schmidts „Mensch ärgere Dich nicht“ der große Durchbruch: Da die Heimkehrer auch weiterhin durch Rausschmeißen, Blockieren und Überholen Unterhaltung suchen, steigen die Verkaufszahlen bis 1920 auf eine Million.

Mit 70 Millionen verkauften Exemplaren avanciert „Mensch ärgere Dich nicht“ zum beliebtesten Spiel im deutschsprachigen Raum. Die Idee kennt keine Grenzen: Schon bald feiert das Spiel den internationalen Durchbruch.

Aus der Broschüre “Deutsche Stars”, 50 Erfindungen, die Weltkarriere gemacht haben, Herausgeber: Goethe Institut.