



# Spielregeln **Menno!**

**ärger' dich nicht  
übers 1x1**

Das lehrreiche Brettspiel  
für 2-4 Spieler ab 7 Jahre  
Spieldauer: 30 Minuten

© 2004 Alfred Schilken

**Menno ist ähnlich wie "Mensch ärgere dich nicht", allerdings können gegnerische Spielsteine auch aus der Entfernung rausgeworfen werden und das 1x1 spielt eine wichtige Rolle.**

## Ziel:

Wer zuerst alle seine Spielsteine ins Ziel bringt - gewinnt.

## Vorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine vier Spielsteine auf das Startfeld seiner Farbe. Jeder würfelt einmal, der Spieler mit höchsten Augenzahl beginnt.

## Spielablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit zwei Würfeln. Danach darf er für jeden Würfel:

### **Einen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen.**

Wenn der Spielstein auf einem 7er-Feld steht, bringt ihn eine **Sechs** auf das übernächste 7er-Feld.

Wenn das erreichte Feld **ungerade** ist, darf er gegnerische Figuren schlagen, bei gerader Feldnummer stellt er seinen Spielstein dazu.

### **oder: gegnerische Spielsteine von entfernten Feldern vertreiben.**

Feldnummer = Feldnummer des eigenen Spielsteins mal Augenzahl des Würfels

Feldnummer = Augenzahl des ersten Würfels mal Augenzahl des zweiten Würfels.

## Beispiele:

Angenommen, die Spielsteine stehen auf Feld 5 und 7, der Spieler würfelt **Drei** und **Sechs**. Dann hat er folgende Möglichkeiten:

Er zieht die Figur von Feld 5 erst um **drei** und dann um **sechs** Felder weiter. gelangt also auf Feld 14.

Er zieht von Feld 5 **drei** Felder vor auf Feld 8 und nutzt die **Sechs**, um von Feld 7 auf 21 zu springen. Wenn hier fremde Spielsteine stehen, schlägt er sie.

Er macht **sechs** Schritte von Feld 5 nach Feld 11 und **drei** Schritte von Feld 7 auf 10. Gegner auf Feld 11 darf er schlagen, auf Feld 10 können mehrere Spielsteine stehen.

Er könnte gegnerische Figuren von Feldern mit folgenden Nummern vertreiben:

5 mal **drei** = Feld 15

5 mal **sechs** = Feld 30

7 mal **drei** = Feld 21

7 mal **sechs** = Feld 42

**drei** mal **sechs** = Feld 18

## Bemerkungen:

Aus der Entfernung können Gegner auch von Feldern mit gerader Feldnummer vertrieben werden.

Geschlagene oder vertriebene Spielsteine müssen die Reise wieder von vorne beginnen.

Würfelt ein Spieler zwei gleiche Zahlen (Pasch), dann darf er nach seinem Spielzug noch einmal würfeln.

Die vier Zielfelder müssen mit einer genau passenden Augenzahl erreicht werden, andernfalls bleibt der Spielstein, wo er ist.

Spielzüge können kombiniert werden: mit der ersten Augenzahl auf ein Feld ziehen und dort gegnerische Spielsteine vertreiben.