

DIE
SCHLÜMPFE

Mensch ärgere Dich nicht®



Der Würfelspielklassiker
für 2 - 4 Personen ab 6 Jahren
mit den beliebten Schlümpfen.



DIE SCHLÜMPFE

Mensch ärgere Dich nicht®

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 16 Spielfiguren: 4x Papa Schlumpf (rot), 4x Schlumpfne (gelb), 4x Schlaubi Schlumpf (grün), 4x Schlumpf Blüte (rosa)

Spielziel

Bei Mensch ärgere Dich nicht® - Die Schlümpfe gilt es, die eigenen Figuren so schnell wie möglich vom eigenen Startfeld aus über die Laufbahn ins Ziel zu bringen. Gleichzeitig versuchen alle, die Schlümpfe der Mitspielenden so oft es geht zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Die weißen Felder des Spielplans stellen die Laufbahn dar, die alle Schlümpfe zurücklegen müssen. Auf den farbigen Spielfeldern mit dem Buchstaben A beginnen die Schlümpfe der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder. Auf den B-Feldern warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die Felder a,b,c und d stellen das Ziel jeder Farbe dar. Wer alle eigenen 4 Schlümpfe zuerst ins Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jede Person erhält die vier Figuren eines Schlumpfes. Jeweils eine davon wird auf das A-Feld der eigenen Farbe gestellt, die übrigen 3 Schlümpfe werden auf die gleichfarbigen B-Felder gestellt.

Jede Person würfelt ein Mal. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt einen eigenen Schlumpf um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden. Die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Schlümpfe auf der Laufbahn hat, kann sich aussuchen, mit welcher Figur weitergezogen wird.

Wer mit dem letzten Punkt der Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Figur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt die eigene Figur auf den freigewordenen Platz. Es herrscht kein Schlagzwang. Geschlagene Figuren werden auf die B-Felder ihrer Farbe gestellt. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Es muss dann mit einem anderen Schlumpf gezogen werden, da auf jedem Feld immer nur eine Figur stehen darf.

Solange noch weitere Schlümpfe auf den B-Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem A-Feld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat.

Die Schlümpfe, die auf den B-Feldern stehen, können nur mit einer gewürfelten „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das A-Feld gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, hat nach dem Zug einen weiteren Wurf frei.

Wird dabei wieder eine „6“ erzielt, darf nach dem Ziehen erneut gewürfelt werden. Bei einer „6“ muss eine neue Figur ins Spiel gebracht werden, solange noch Schlümpfe auf den eigenen B-Feldern stehen. Die neue Figur wird dann auf das A-Feld der eigenen Farbe gestellt. Ist dieses Feld noch von einem anderen eigenen Schlumpf besetzt, muss diese Figur erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem A-Feld, wird sie geschlagen.

Wer eine „6“ würfelt und keinen Schlumpf mehr auf den B-Feldern hat, darf mit einer der eigenen Figuren auf der Laufbahn sechs Felder zurückziehen und dann noch einmal würfeln. Können die 6 Felder nicht gezogen werden, entfällt das erneute Würfeln. Wer mit einer „6“ seine letzte Spielfigur ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln.

Betreten der Zielfelder

Wer mit einem Schlumpf die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seiner Farbe vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer „1“ nur auf das Feld a, mit einer „2“ nur auf das Feld b usw. Schlümpfe können im Ziel übersprungen werden. Fremde Zielfelder dürfen nicht betreten werden. In die 4 Zielfelder kann nur mit einem passenden Wurf hineingezogen werden. Wurde kein passender Wurf gewürfelt, muss mit einem anderen eigenen Schlumpf gezogen werden. Ist das nicht möglich, bleiben die Figuren stehen und die nächste Person ist an der Reihe.

Ende des Spiels

Wer zuerst alle eigenen Schlümpfe auf die eigenen Zielfelder ziehen konnte, gewinnt das Spiel. Die anderen können um die weiteren Plätze spielen.

Spielvarianten

Mensch ärgere Dich nicht® wird gerne mit zusätzlichen Regeln gespielt. Diese können nach Belieben (eine, mehrere oder alle) ins Spiel eingebaut werden.

Dreimal würfeln:

Wer keine Schlümpfe auf der Laufbahn hat, weil alle Figuren geschlagen wurden und auf den B-Feldern auf ihren Einsatz warten, darf dreimal würfeln. Das gilt auch, wenn schon ein oder mehrere Figuren ihre Zielfelder erreicht haben, aber nur dann, wenn sie dort nicht noch vorrücken könnten. (Beispiel: Ein Schlumpf steht bereits auf Feld c im Ziel, die anderen drei warten auf den B-Feldern. In dem Fall darf nicht dreimal gewürfelt werden, weil die Figur auf Feld c noch mit einer „1“ vorrücken könnte).

Schlagzwang:

Abweichend von der Grundregel müssen gegnerische Schlümpfe, wann immer es möglich ist, geschlagen werden. Kommt eine Person diesem Schlagzwang nicht nach, wird der Schlumpf, der das Schlagen versäumt hat, auf die B-Felder zurückgesetzt. Gibt es mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, kann sich die Person selbst für eine davon entscheiden. Die anderen Figuren sind dann für diesen Spielzug vom Schlagzwang befreit.

Überspringen im Ziel verboten:

Auf den Zielfeldern dürfen keine Schlümpfe übersprungen werden. Die letzte Figur, die „nach Hause kommt“, kann nur auf Feld a ins Ziel einrücken.

Rückwärtsschlagen:

Wenn eine Zahl gewürfelt wird, mit der ein gegnerischer Schlumpf geschlagen werden könnte, der hinter der eigenen Figur steht, darf auch ausnahmsweise rückwärtsgegangen werden. Dabei darf aber nicht auf oder über das eigene A-Feld gezogen werden.

Barrieren:

Als Ausnahme zur Grundregel dürfen zwei Schlümpfe einer Farbe auf einem Feld stehen. Sobald ein zweiter Schlumpf auf ein Feld gezogen wird, auf dem bereits eine gleichfarbige Figur steht, entsteht eine Barriere, die den Weg versperrt. Diese beiden Figuren bilden eine Barriere, die von keinem anderen Schlumpf übersprungen oder geschlagen werden kann. Diese Barriere gilt auch für die Person, die sie aufgebaut hat.

Weniger als 4 Personen:

Da das Spiel am unterhaltsamsten ist, wenn mit allen Farben gespielt wird, sollten auch beim 2- und 3-Personenspiel alle 4 Farben ins Spiel gebracht werden. Wenn nur 2 Personen spielen, erhält jeder 2 einander gegenüberliegende Farben (eine Person erhält also grün und rot, die andere gelb und rosa). Jede Farbe wird für sich gespielt. Wenn 3 Personen spielen, ist die vierte Farbe neutral: Wer an der Reihe ist, kann entweder die eigenen oder eine neutrale Figur bewegen. Die neutrale Farbe ist dann zunächst nur zum Schlagen im Spiel. Wer alle eigenen Schlümpfe im Ziel hat, gewinnt aber erst dann, wenn auch die vier neutralen Figuren auf ihren Zielfeldern stehen. Haben bereits mehrere Personen alle ihre Schlümpfe im Ziel, so gewinnt, wer die letzte neutrale Figur ins Ziel bringt.



WEITERE PRODUKTE VON SCHMIDT SPIELE



56524 Die Schlümpfe
150 Teile Puzzle inkl. 2 Figuren



56525 Die Schlümpfe
200 Teile Puzzle inkl. 2 Figuren

42282
Papa Schlumpf



42282
Schlumpfine



42285
Schlumpflüte



42284
Schlaubi Schlumpf



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



© Peyo - 2024
Lic. I.M.P.S. (Brussels)
www.smurf.com

®Mensch ärgere Dich nicht, registered trademark Schmidt Spiele

